

¡BOMBAZO SATURN! SONIC R YA ESTÁ AQUÍ
SUPERJUEGOS
¡NUEVO!
SUPER JUEGOS
LO IMPORTANTE ES GANAR
Nº 68 DICIEMBRE 1997. 395 PTAS
REGALO SUPER TRUCOS
UN LIBRO DE 64 PÁGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS
PLAYSTATION: LO ÚLTIMO
TOMB RAIDER 2
FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
GRAN TURISMO
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
LLEGA SPAWN
EL HÉROE DE ULTRATUMBA
EL VIDEOJUEGO DE PLAYSTATION INSPIRADO EN EL FENÓMENO QUE ARRASA EN USA
ESPECIAL CONCURSOS
FINAL FANTASY VII
MEN IN BLACK
ABE'S ODDYSEE
ACE COMBAT 2
NOVEDADES NINTENDO 64
DIDDY KONG RACING • DUKE NUKEM 64
Y MUCHOS MAS
00068
8 420565 037006

Más allá de la dedicación. Más allá de la habilidad. Más allá de las lesiones y su lenta recuperación. Más allá de la lluvia afilada, del amor y el desengaño. Más allá de la bronca del descanso y los egos destrozados.

Más allá de cualquier creencia.

Está Francia.

FIFA Rumbo al Mundial 98. La única meta es clasificarse.







www.easports.com





TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO — Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Windows® 95

TRADUCIDO AL CASTELLANO — Nintendo64™ · SEGA Mega Drive™ · Super Nintendo™



ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40**

En portada

Con motivo del estreno de la película en toda **España**, os lo contamos todo sobre la inminente llegada de SPAWN a *PLAYSTATION*. Programado por SONY INTERACTIVE STUDIOS AMERICA y con un desarrollo a medio camino entre TOMB RAIDER y STREET FIGHTER 2, SPAWN THE ETERNAL va a ser sin lugar a dudas uno de los bombazos del próximo año para la consola de SONY. Para ello cuenta con unos escenarios repletos de detalle, que superan en suavidad a todo lo visto en *PLAYSTATION*, y por los que transitan todos los personajes del cómic original, obra del inigualable **Todd McFarlane**. El malvado demonio Malebolgia, el repugnante Violator, Medieval Spawn... Todos se dan cita a lo largo de 27 fases y 8 niveles que reproducen con todo lujo de detalles desde el infierno, hasta la época medieval.



Super nuevo





Final Fantasy VII

Realidad y fantasía se funden gracias a la alquimia de los magos de SQUARE. Una superproducción que rompe con todo lo establecido en su género. Además en perfecto castellano.



Tomb Raider 2

La curvilínea y abombada **Lara Croft** redondea su figura aún más si cabe y protagoniza la colosal continuación de sus aventuras. Por desgracia, sólo se disfrutará en *PLAYSTATION*.

Secciones



Reportaje SIMO

Estuvimos en el SIMO con nuestro propio *stand* y organizamos concursos y diferentes actividades. Si no pudiste ir, aquí tienes las mejores fotos.

A fondo



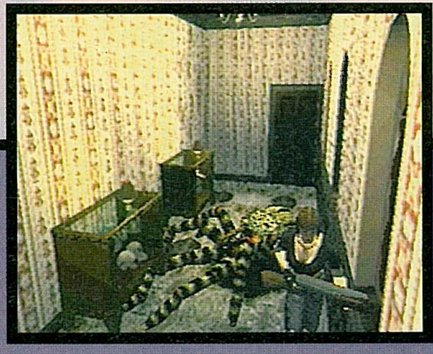
Sonic R

TRAVELLER'S TALES demuestra que no sólo el SONIC TEAM es capaz de hacer un juego con la mascota de SEGA como protagonista. Velocidad, suavidad y muchos secretos.



Fighting Force

Un *beat 'em-up* de CORE que tiene muchas conexiones con la célebre saga de *MEGA DRIVE* STREET OF RAGE. Nunca sacudir en las calles fue algo tan divertido y estimulante.



Resident Evil D. C.

En espera de la segunda parte del clásico de terror de CAPCOM, nos llega el sobrecogedor *remake* del primer RESIDENT con interesantes cambios respecto al original.

SUPERJUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, Lázaro Fernández
y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: Javier Serrano (director),
Angel Aranda (jefe)
Administración: Félix Trujillo
Tesorería: Ignacio García
Marketing: Marisa Casas
Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Alicia del Pozuelo
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

press start

DIA DE EXCURSION

NINTENDO España y SINGAPORE AIR LINES, con motivo de su 50 aniversario, nos invitaron a disfrutar con *KrisWorld*, el mejor sistema de entretenimiento en vuelo, durante un placentero paseo por la nubes desde Madrid a Zurich. En su completísima oferta, *KrisWorld* nos brinda la oportunidad de elegir entre diversas formas de ocio como los videojuegos, la música, el cine o la televisión. Como lo nuestro son las consolas, os diremos que podréis jugar con genialidades como

Los miembros de la redacción justo antes de ser embestidos por un tranvía.

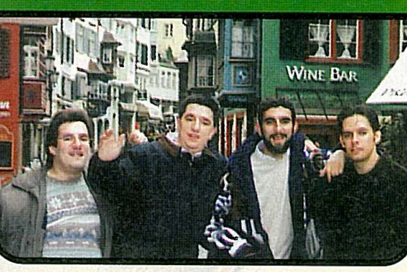


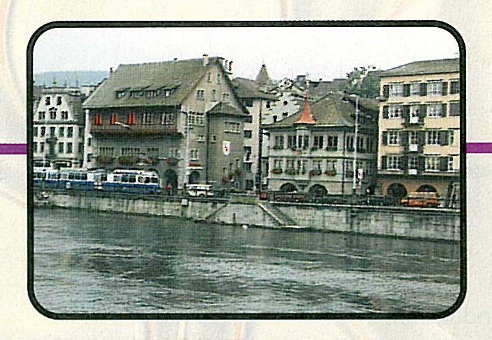
Los efectos del vinillo se hicieron patentes en **R. Dreamer** y en el adormilado **Nemesis.**



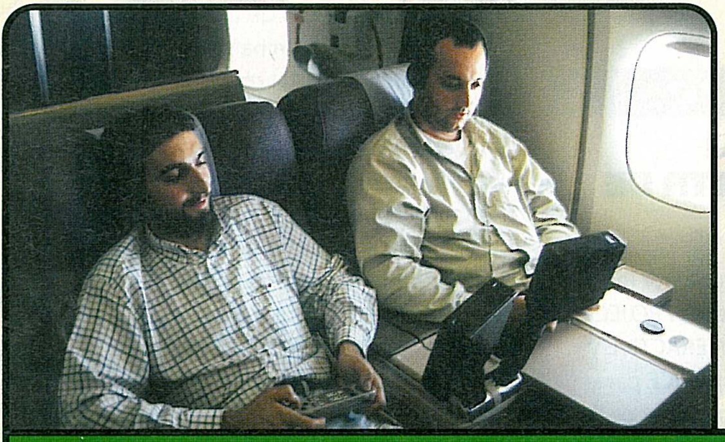


Una velluda camionera suiza, de puntillas a la izquierda, posa con el Trío Calavera.





Super Mario World, Fifa International Soccer, Super Tennis y otros siete grandes clásicos de *SNES*. El mando, que en lo básico es similar a los típicos de *SNES*, cuenta con un montón de funciones *extra* válidas para los otros entretenimientos y la pantalla es de unas 10 pulgadas y se ve perfectamente. Para mayor comodidad, también se pueden emplear los cascos para el sonido. En fin, que la idea está perfectamente pensada. Desde ahora los largos viajes dejarán de ser un tostón, y más para los aficionados al videojuego.



R. Dreamer y **The Elf** con las nuevas máquinas de tricotar de la **Srta. Pepis**. El elfo, antes de llegar a **Zurich**, hizo unos calcetines estampados de tres colores dignos de un desfile de **Vittorio y Calcettino**. **R. Dreamer** se entretuvo codeando las caderas de las azafatas.



Zurich, antaño famosa por sus magníficos relojes y su delicioso olor a chocolate, desde la llegada de **The Punisher** es conocida como «la ciudad de Oso Ventoso». Se calcula que su población será rubia platino hasta el 2030.

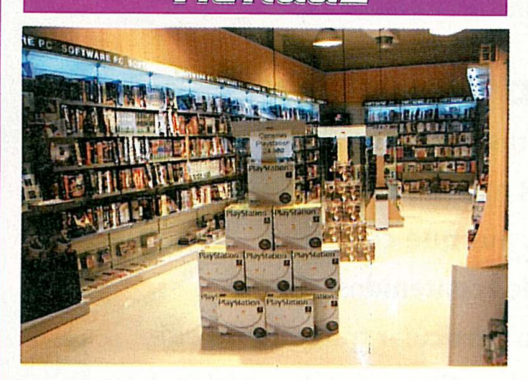
Editorial

Da igual tu edad o tu experiencia en videojuegos. Te ofrecemos la oportunidad de pasar un buen rato informándote , entreteniéndote y haciéndote partícipe de todo lo que ocurre en este apasionante mundo. **MARCOS GARCIA**

CAMBIO Y NO CORTO

En vuestras manos tenéis por fin el nuevo **Super Juegos** que, aunque conserva intactos los contenidos, el tono y nuestro particular tratamiento editorial de los diferentes apartados, ha recibido un generoso lavado de cara. Hace ya 3 años que hicimos la primera revolución estética en la revista, y ahora, después de muchos meses con un *look* invariable, creemos que ha llegado el momento de dar la última vuelta de tuerca para ofreceros un producto no sólo con contenidos acordes con la mentalidad de los aficionados a los videojuegos, sino con una apariencia seria y consistente que pueda haceros sentir orgullosos de ser lectores de **Super Juegos**. Confiamos en que apreciéis el esfuerzo y que no dudéis en hacernos saber si vamos por el buen camino. Una cosa está clara, no estamos dispuestos a permanecer invariables al paso del tiempo, y así como el mundo evoluciona, las consolas cambian y vosotros vais cumpliendo añitos, nosotros no queremos quedarnos indiferentes. Quien crea que esto es cosa de niños, que se busque otro hobby.

Tiendas



SIETE NUEVOS CENTROS MAIL SOFT EN ESPAÑA

Con estas siete, que se inagurarán en Diciembre, ya son 55 las tiendas en **España**. Las localidades elegidas son: Palamós (Gerona), Las Rozas (Madrid), Torrejón (Madrid), Las Palmas, Murcia, Logroño y San Sebastián.



Compañías



Sobre ruedas o esquís, el caso es que KONAMI está dispuesta a hacernos volar pegados al suelo.

KONAMI SE DECANTA POR LA ACCION EN ESTAS NAVIDADES

La compañía japonesa KONAMI distribuirá dentro de escasas fechas en **España** cuatro de sus grandes títulos para ***PlayStation***. El primero de ellos es el clásico Lethal Enforcers, un compacto que incluye las dos versiones de recreativa de este *shoot´em-up* de pistola que tanto renombre tuvo. El segundo juego es Midnight Run, otro viejo conocido de los salones recreativos para los amantes de los juegos de conducción. El tercero es Nagano winter olympics'98, un asombroso juego que colmará los deseos de los amantes de los deportes de invierno recreando cada una de las modalidades con un realismo pasmoso y una espectacularidad nada habitual en el género. Por último Broken Helix, un título del que ya hablamos hace bastantes meses y que por fin parece que podremos disfrutar en nuestro país gracias a KONAMI **España**. Es un espectacular *shoot´em-up* con tantos elementos de aventura y acción como para asustar al más avezado jugador.

Software

ARK OF TIME, UNA AVENTURA REPLETA DE ENIGMAS

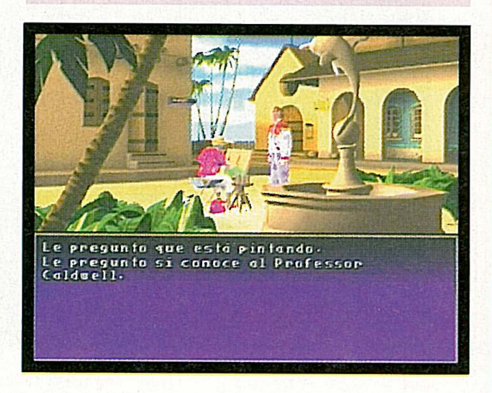
Distribuido por los holandeses PROJECT TWO INTERACTIVE y creado por ICE para ***PlayStation***, Ark of Time es una excelente aventura gráfica en la línea de Broken Sword en la que nos pondremos bajo la piel de un periodista para investigar la misteriosa desaparición de un importante científico. Muchísimas horas de diversión, excelentes animaciones en los personajes, más de 60 localizaciones diferentes, textos en castellano con importantes dosis de buen humor y muchos otros fantásticos detalles que harán de este CD uno de los más atractivos del género en ***PSX.***

Ark of Time es una aventura con más incógnitas que el enlace matrimonial de cierto compañero de la redacción y con un gran sentido del humor.

CAMPEONATO MUNDIAL DE SEGA TOURING CAR



Por primera vez en la historia del videojuego, el día 25 de Diciembre SEGA pondrá en marcha una competición a nivel mundial con el juego Sega Touring Car. Ese día aparecerá en el juego un nuevo circuito con el que podréis correr, cuantas veces queráis, durante 24 horas para lograr el mejor registro en el modo *Time Attack*. Una vez grabado nuestro record, la máquina, automáticamente, nos dará un código personal que deberéis mandar a la siguiente dirección de **Internet**: Http://www.Sega.co.jp/stc. Para poder participar es necesario que os aseguréis de que el reloj interno de vuestra ***Saturn*** está correctamente ajustado. Viajes a **Inglaterra** para dos personas y otros fantásticos premios en productos SEGA están reservados para los diez mejores pilotos del mundo. Esperemos que entre ellos se encuentre algún virtuoso español. El 26 de Diciembre lo sabremos.

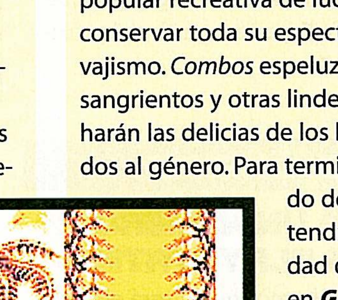


Con la Navidad a un tiro de piedra, las compañías preparan su artillería pesada para tentar a los aficionados. Este año, la oferta es tan amplia y sugerente que muchos dudarán hasta el último día.

Compañías

NEW SOFTWARE CENTER TOCA TODOS LOS PALOS

La compañía distribuidora NEW SOFTWARE CENTER está últimando lo que será su amplia oferta de títulos para los próximos meses. La lista incluye programas tan interesantes como SAN FRANCISCO RUSH para **NINTENDO 64**, la impresionante recreativa de coches que empleaba *chips Voodoo Graphics* similares a los de las actuales tarjetas aceleradoras de *PC 3DFX*. Esta versión de **NINTENDO 64** ha logrado igualar sus geniales gráficos y su legendaria jugabilidad. Otro título para esta consola es MACE, otra conversión de la popular recreativa de lucha que ha sabido conservar toda su espectacularidad y salvajismo. *Combos* espeluznantes, *fatalities* sangrientos y otras lindezas similares harán las delicias de los buenos aficionados al género. Para terminar y ya cambiando de sistema, también tendremos la oportunidad de jugar al TUROK en **GAME BOY** en una alucinante versión de los programadores españoles BIT MANAGERS. Aunque, lógicamente, se aleja bastante de la entrega de **NINTENDO 64** os aseguramos que se trata de un juego divertidísimo y con muchísima acción. Además, el ser de BIT MANAGERS ya es una garantía.





Los amantes de los juegos de lucha con ciertas dosis de salvajismo tienen en MACE una excelente ocasión para explayarse a gusto.

Compañías

PSYGNOSIS SACA PARTIDO A SUS GENIALIDADES

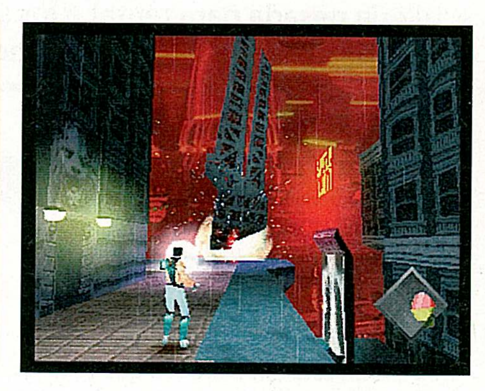
Aprovechar lo mejor de uno mismo es, sin duda, una práctica muy inteligente y que sólo puede dar buenos resultados. Pues así podríamos resumir lo que acaba de hacer PSYGNOSIS con NEWMAN HAAS, un programa de coches creado a partir del *engine* del F1´97 que comparte su brillantez gráfica y realismo y le añade nuevos e interesantes matices. Con una mecánica de juego casi de arcade pero con la **Fórmula Indy** y todas sus escuderías como protagonistas, NEWMAN HAAS toma el nombre del equipo del actor y gran aficionado al mundo del motor, **Paul Newman**. Este programa estará disponible en **España** a partir del próximo mes de Abril.



Software

ONE, TODO UN NUMERO UNO PARA PLAYSTATION

Aunque aún no sabemos quién será el encargado de distribuirlo en **España**, prestad atención a este juego. Se llama ONE, ha sido creado por ASC GAMES para ***PLAYSTATION*** y se trata de un innovador *shoot´em-up* con un desarrollo tremendamente movido y unos detalles técnicos absolutamente asombrosos. El desarrollo de las fases es muy variado, con un ritmo de juego súper frenético y una cantidad de explosivas sorpresas por nivel sólo comparables al mítico CONTRA de KONAMI. Aún no conocemos la fecha exacta de lanzamiento, pero prestad mucha atención a las páginas de nuestro próximo número donde probablemente os ofreceremos un jugoso adelanto.



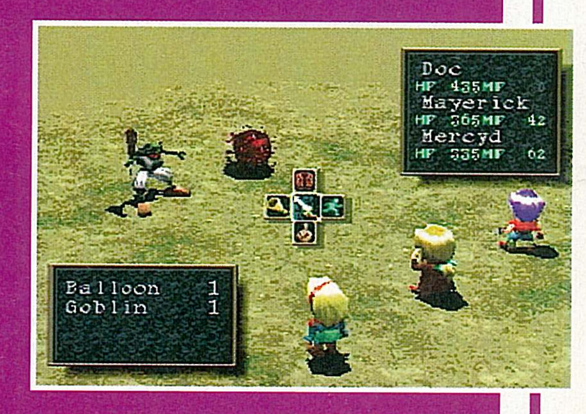
*En ONE podremos disfrutar de algunos de los efectos visuales más logrados y espectaculares que hayáis visto jamás en vuestra **PLAYSTATION**.*

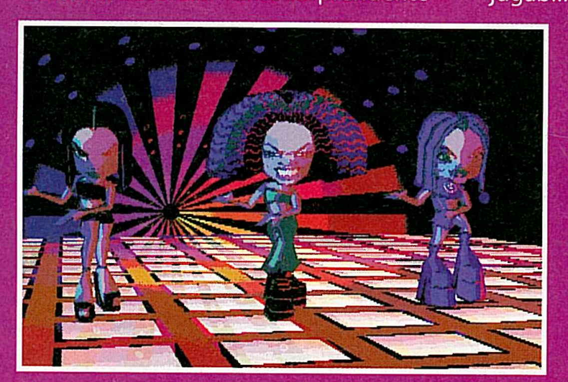
COMPAÑIAS

Sony C. Entertainment nos da juego por triplicado

Los responsables de ***PLAYSTATION*** en **España** nos han preparado unas cuantas sorpresas suculentas. Para empezar WILD ARMS, un increíble juego de rol creado por MEDIAVISION, autores de RAPID RELOAD, con una calidad gráfica excepcional, muchísimas horas de juego, una mecánica novedosa y una banda sonora única. Hasta la llegada de FINAL FANTASY VII ha sido el programa más laureado por la crítica y el más vendido en **Japón**. Otra novedad absolutamente sorprendente será el videojuego protagonizado por las **Spice Girls**, un aventura con mucha marcha y ritmo que, por lo que nos han comentado, tendrá un cierto parecido con PARAPA THE RAPPER.

Por último, y ya dentro del apartado de juegos deportivos, tenemos NHL FACE OFF, un programa de hockey basado en la liga profesional norteamericana con el que pasaremos grandes momentos gracias a su enorme realismo y su tremenda jugabilidad.





*A la izquierda, aunque alguno las haya podido confundir con **Las Grecas** y **Rosario Flores** actuando en Las Ventas, podéis ver una pantalla del juego protagonizado por las **Spice Girls**. Este título puede ser el definitivo para los que gusten de su música, sus abundantes dotes expresivas y de juegos como PARAPPA THE RAPPER. Nosotros, puestos a elegir, nos quedamos sólo con el último apartado.*



JUGANDO con todos SIMO TCI

Por primera vez en nuestra lúdica existencia, SUPER JUEGOS estuvo presente en una de las ferias más importantes de España, el SIMO, con un stand compartido con los alegres compañeros de la revista PC PLUS.

La experiencia, lejos de ser traumática y, como casi siempre que salimos de la redacción, penalmente punible, resultó algo absolutamente placentero y repetible. Durante los días que duró tan magno acontecimiento tuvimos la oportunidad de compartir excelentes momentos con muchísimos lectores, aficionados al mundo del videojuego y demás gentes del sector que cordialmente se acercaron hasta nuestras instalaciones. Para satisfacer plenamente los deseos de este nutrido, variopinto y, a veces, despeinado público, habíamos dispuesto tres expositores con las consolas ***PLAYSTATION***, ***SATURN*** y ***NINTENDO 64*** y sus últimos juegos amablemente cedidos por las compañías.

Durante las jornadas profesionales, es decir, los días previos al fin de semana, todo transcurrió con pocos sobresaltos y escasos hurtos (sólo tuvimos que lamentar la «desaparición» de algún que otro juego). Lo fuerte, ya se sabía, vendría el sábado y domingo, los días reservados para los concursos entre los asistentes. Miriam, nuestra amable y paciente azafata, y la redacción en pleno lograron que la competición discurriera por los cauces correctos y, poco a poco, fueron saliendo los futuros ganadores de las consolas ***NINTENDO 64*** y ***PLAYSTATION***. El domingo, a eso de las siete de la tarde, el **SIMO´97** llegaba a su fin y nosotros, agotados pero felices, empezamos ya a preparar el del próximo año.

*Arriba una de las pocas veces que veréis a los redactores de SUPER JUEGOS con mujeres y sin un juez en el estrado. **María Jesús López** de SONY y **Esther Barral** de NSC, posaron amablemente y sin cobrar.*





Estos son algunos de los afortunados ganadores de nuestros concursos del sábado y el domingo. Tras comprobar, varias veces, que las cajas contenían lo que anunciaban, sonrieron felices ante nuestras cámaras.

PSYGNOSIS mostró sus productos en este curioso, que no espacioso, stand. Se sabía quién había estado en él por los pelos y múltiples chichones. Las otras fotos muestran el ambiente de nuestro stand y una pareja de hecho.


SPAWN
de entre los
MUERTOS



Tras vender su alma al demonio Malebolgia, Al Simmons se convirtió en Spawn, un ser de ultratumba dotado de extraordinarios poderes.

Probablemente ya habréis visto la película y leído el cómic, pero seguro que no conocéis el impresionante título para *PLAYSTATION* que, basado en Spawn, está preparando SONY INTERACTIVE STUDIOS AMERICA. ¡Tiembla TOMB RAIDER, aquí llega SPAWN!

Creado en 1992 por **Todd McFarlane**, alrededor del personaje de **Spawn** se ha generado todo un aluvión de *merchandising* (su línea de muñecos de acción es un verdadero éxito), una serie de animación y una película de reciente estreno en nuestro país. Gracias a ella el héroe de ultratumba va a gozar de una popularidad en todo el planeta con la que jamás soñó su autor, poniéndose a la altura de **Batman** o **Superman**. Una cadena de éxitos a la que muy pronto se le va a añadir otro eslabón en forma de videojuego. Y es que SONY INTERACTIVE STUDIOS AMERICA (SISA para los amigos) está en pleno desarrollo del que será la primera incursión de **Spawn** en el universo de los 32 *bits*, más concretamente en ***PLAYSTATION***. No es la primera vez que la criatura de **McFarlane** protagoniza un juego, ya lo hizo en 1995 en ***SUPER NINTENDO***, pero nunca de la forma en que lo hará en esta ocasión, con un entorno 3D capaz de quitar el





Los asombrosos efectos especiales de SPAWN corrieron a cargo de la factoría de sueños de George Lucas, Industrial Light & Magic.

La película

Estrenada en toda **España** el pasado 14 de Noviembre, la película SPAWN está producida por NEW LINE CINEMA y recaudó en sus primeros diez días de exhibición en **Estados Unidos** la nada despreciable cifra de 37 millones de dólares. A los 19 días alcanzaba la cifra de 50 millones. Las razones para comprender el éxito de esta película de 35 millones de presupuesto hay que buscarlas en la tremenda popularidad de que goza el cómic original en **EE. UU.**, en sus impresionantes efectos especiales (obra de INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC), y cómo no, por su reparto, que incluye actores de la talla de **Martin Sheen** (APOCALYPSE NOW, LOS CREYENTES...) en el papel de Jason Wynn, o un irreconocible **John Leguizamo** (SUPER MARIO BROS, ROMEO Y JULIETA, DECISIÓN CRÍTICA...) como Clown.

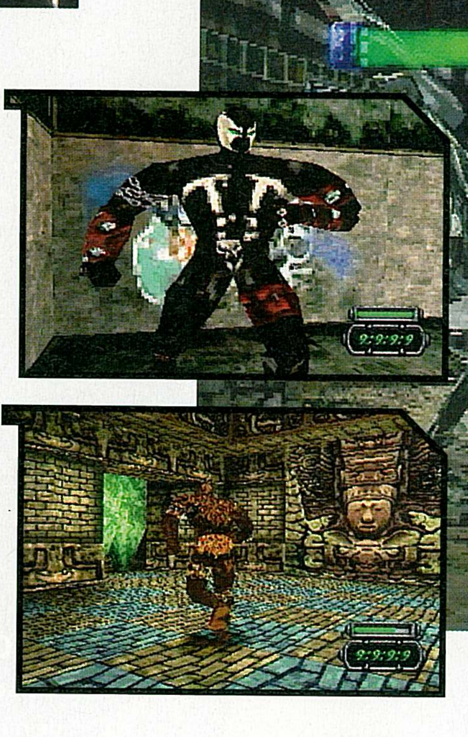
aliento. Los creadores de RALLY CROSS han exprimido a tope el *hardware* de ***PSX*** para ofrecernos calles, edificios y estaciones de metro que se mueven con una suavidad y un grado de detalle que supera a todo lo visto anteriormente en ***PLAYSTATION***, aunque todavía es pronto para emitir un juicio definitivo sobre **SPAWN THE ETERNAL**. La versión que nos ha suministrado SCE no deja de ser una *Alpha* fechada el 7 de Octubre del presente año. A pesar de ello, incluye ya una corta pero impactante secuencia de introducción CGI y la banda sonora, en la que destacan los punteos de guitarra eléctrica. Con todos estos elementos y **Todd McFarlane** como productor ejecutivo, SISA no puede fallar.





La Mecánica

Adaptación directa del universo del cómic de **McFarlane** (y no de la película como muchos podrían suponer), **SPAWN THE ETERNAL** está a medio camino entre TOMB RAIDER y STREET FIGHTER II. Al mando de un gigantesco personaje (que ocupa toda la parte central de la pantalla), podremos atravesar nada menos que 27 localizaciones diferentes, encuadradas en ocho grandes mundos: Savage, Medieval, Street,





Tower, Hell, Arena, Final y Orchid. En realidad, la *Alpha* sólo permite jugar en un único mundo, la ciudad, que es la que está más acabada. Pero como estamos hechos unos tigres, hemos conseguido acceder al *debug mode* y de esta manera acceder a todas y cada una de las fases. Gracias a ello hemos podido apreciar la sensacional ambientación gráfica y sonora del mundo medieval, con repiques de campana, cadalsos manchados de sangre y murciélagos

El cómic

Desde que en 1992 viera la luz dentro del sello IMAGE (formado por **McFarlane** y otros excomponentes de la MARVEL), el cómic de **Spawn** ha cosechado un éxito sin precedentes en el mercado americano. La magia del lápiz de **Todd McFarlane** se ha unido desde entonces a nombres tan consagrados como **Frank Miller** (ELEKTRA AGAIN) o **Alan Moore** (WATCHMEN). El resultado: más de 100 millones de cómics vendidos en 34 países. En nuestro país es editado por PLANETA-DEAGOSTINI (en su sello WORLD COMICS) desde el año 94, con una calidad de papel e impresión poco usual en este tipo de comics, justo a la altura de las ilustraciones de **McFarlane**.

TODD MACFARLANE
Entre las obras más conocidas de este canadiense de nacimiento, destacan su particular visión de Spiderman (que revolucionó las ventas del personaje hasta alcanzar la cifra de 2.500.000 ejemplares vendidos en el primer número de la cuarta colección del hombre araña), Batman Año Dos (con esa impresionante capa al viento) y por supuesto Spawn, su obra maestra.







por doquier. Por no hablar las estaciones de metro del escenario urbano, o los efectos de luz de Savage o Hell. Guiar a **Spawn** por estos mundos de ultratumba no es tarea fácil, ya que se han introducido componentes de aventura que hacen necesario buscar determinados **items**, o pulsar interruptores para abrir nuevas rutas. Esta



mecánica «tombraideresca» se rompe al encontrarnos a alguno de los enemigos que pueblan los escenarios. Dotados de *texture mapping* hasta las cejas y una animación excelente, el encuentro con estos tipos hace que el juego adopte el *look* y la mecánica de un STREET FIGHTER II, barrita de energía incluida. Es entonces cuando el número de golpes que puede ejecutar **Spawn** se multiplica para hacer frente a seres de la talla de Overtkill o Violator, este último una verdadera obra de arte de gigantescas proporciones e impredecibles movimientos. A éste le acompañan sus cuatro hermanos, que dispersos por los diferentes mundos dan forma a la unida familia Phlebiac.

Además de **Spawn**, y dependiendo de la fase, manejaremos a otros personajes del cómic en diferentes épocas, como Sir John de York alias Medieval Spawn, o en el caso del mundo Savage, a un guerrero africano cuyo parecido cutáneo con THE SCOPE merecería un recuadro aparte.







Los combates

adoptando la mecánica de juego de street fighter, los combates enfrentarán a spawn con una variada fauna de enemigos. que van desde los simples quinquis hasta viejos conocidos como overtkill o violator.

el veredicto

Tal y como dije antes, es pronto para emitir un juicio sobre **SPAWN THE ETERNAL**, pero lo visto y jugado me hace augurar todo un juegazo, capaz de establecer un nuevo estándar en ***PlayStation*** en cuando a la creación de mundos trimensionales. Tanto protagonista como escenarios discurren por la pantalla con extrema suavidad (patente sobre todo en la vista en primera persona) hasta ahora inédita en la consola de SONY.



¿Y cuándo llegará aquí?

En principio, y según SCE, la fecha de lanzamiento de **SPAWN THE ETERNAL** en nuestro país se situaría sobre Abril o Mayo. Para entonces, y gracias a la popularidad que ha otorgado la película al personaje de **McFarlane**, habrá un nutrido grupo de seguidores de **Spawn** esperando como agua de Mayo (nunca mejor dicho) la llegada del juego. Entonces dará comienzo un singular duelo, ya que el esperado BATMAN & ROBIN de ACCLAIM para ***PLAYSTATION*** se ha retrasado hacia esos mismos meses, y curiosamente los dos tienen una mecánica y una concepción gráfica más que parecida. El héroe de DC COMICS y el estandarte del sello IMAGE enfrentados en un combate del que sólo puede salir un único ganador: el usuario de ***PLAYSTATION***.

NEMESIS

! interesante

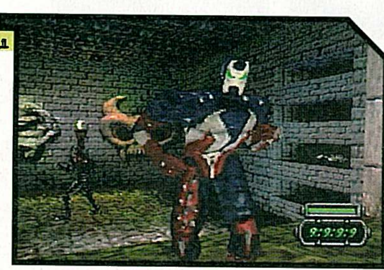
La suavidad del *engine* de SPAWN THE ETERNAL hace augurar toda una nueva generación de juegos en 3D para *PLAYSTATION*.





La serie de animación

producida por el canal norteamericano de pago HBO, y con un reparto de voces que incluye a **Richard Dysart** (LA LEY DE LOS ANGELES) o **Ronnie Cox** (ROBOCOP, SUPER DETECTIVE EN HOLLYWOOD), SPAWN THE ANIMATED SERIES fue estrenada en **EE.UU.** el 16 de Mayo de este año. Su adaptación en forma de largometraje está arrasando en el *box office* de aquel país y llegará al mercado español el 15 de diciembre de la mano de MANGA VIDEO.







5 Un Spawn de look africano (taparrabos incluido) es el protagonista de las fases denominadas Savage.

6 Las fases Tower sirven de unión entre los diversos mundos (ocho en esta versión Alpha).



Fases



1 El medievo sirve de escenario a la lucha de Medieval Spawn contra demonios y hombres lobo.

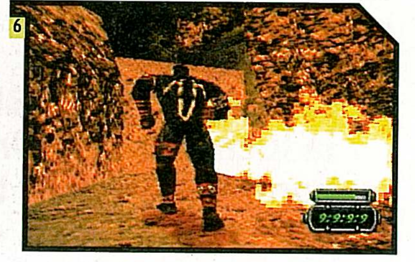
2 Las profundidades del infierno ocultan todo tipo de seres de repugnancia probada.

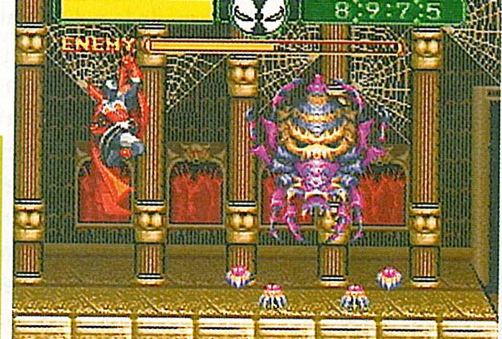
3 Los secuaces de Malebolgia abundan en las últimas fases.

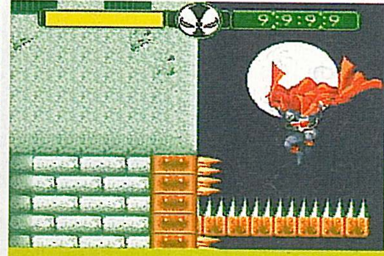
4 El juego comienza en las calles de la ciudad, repleta de secretos.













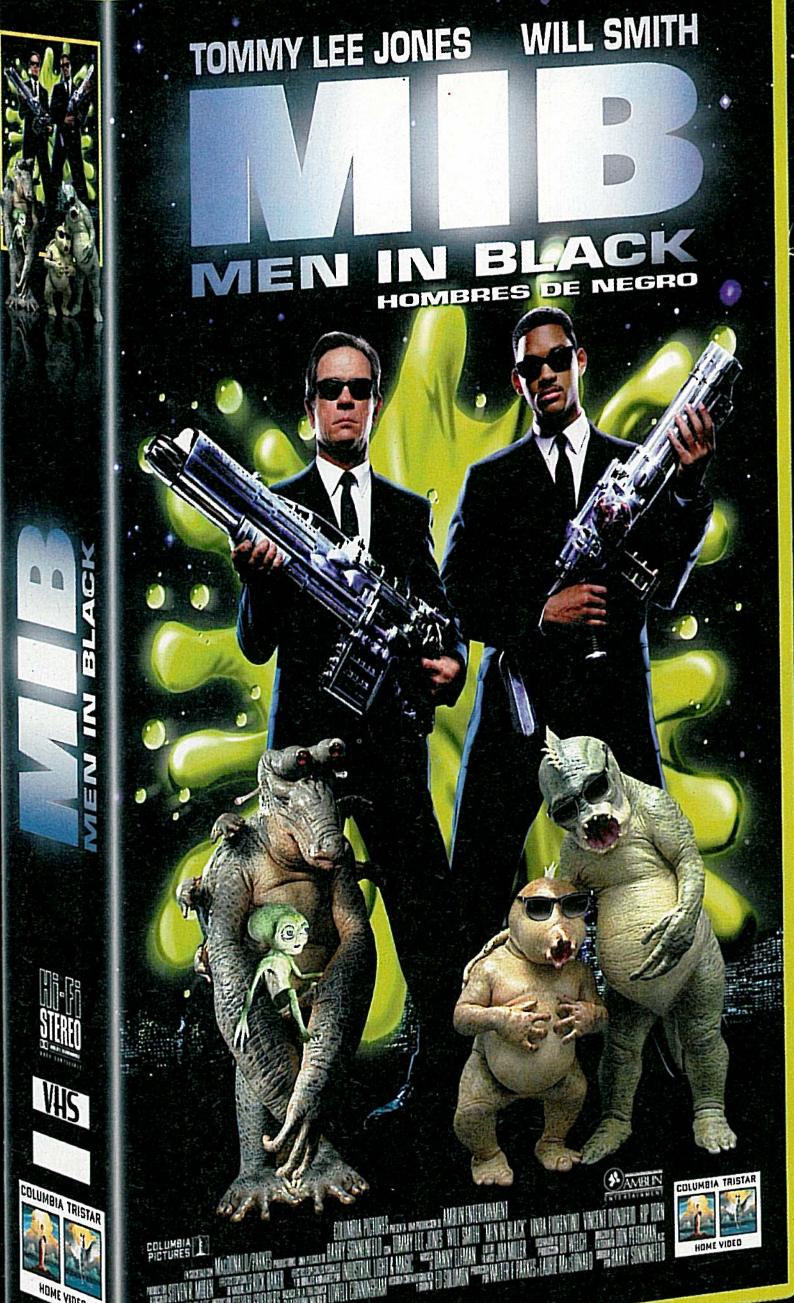
Spawn en SNES

Esta es la segunda incursión en el mundo de los videojuegos del héroe de **McFarlane**. La primera apareció en 1995 de la mano de ACCLAIM, en un sensacional *beat´em-up* para ***SNES***, comentado ampliamente en el número 46 de **Super Juegos**.





Ya a la venta
EN VÍDEO





EL MAYOR ÉXITO DEL UNIVERSO





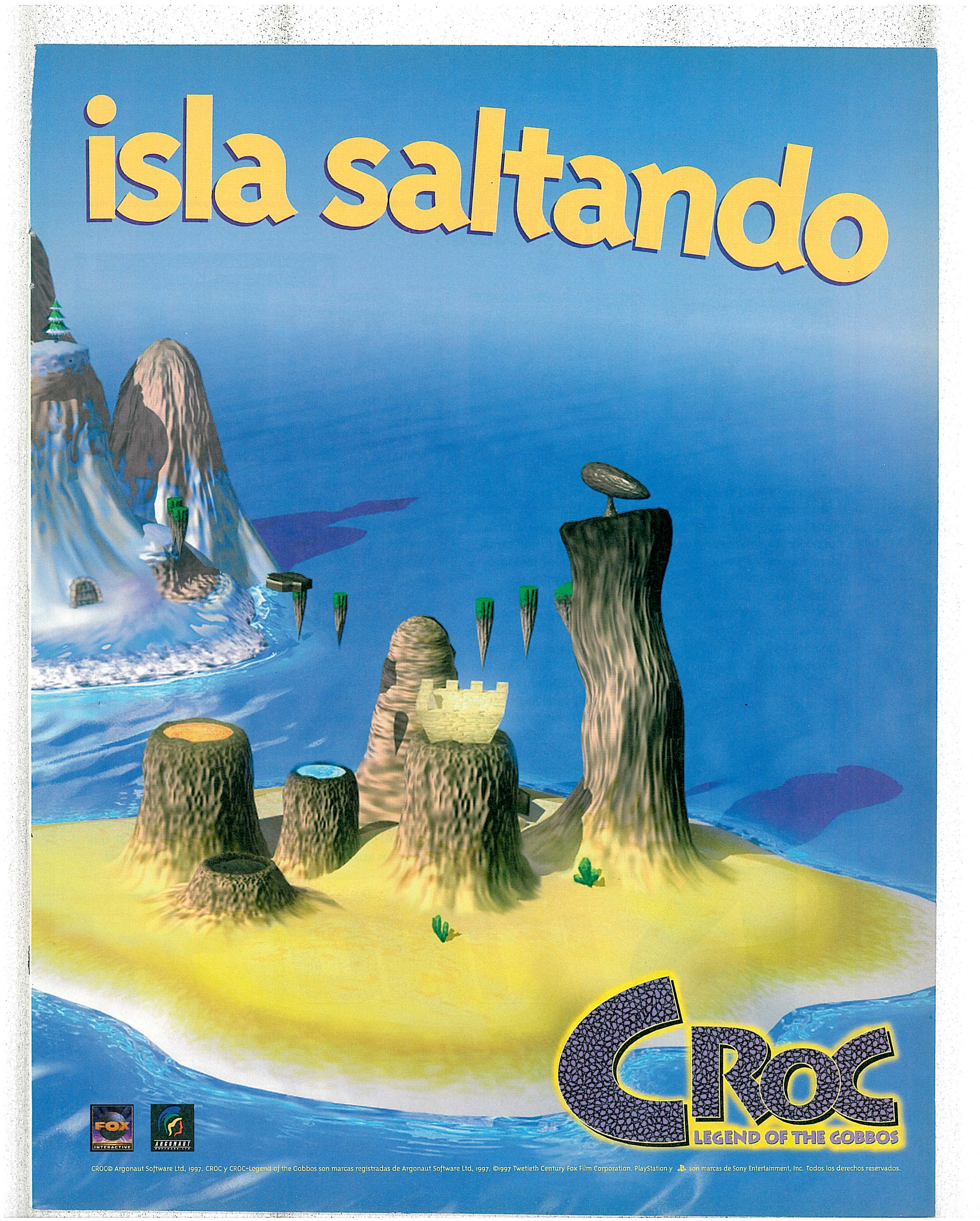
Cambia de

& escalando
& corriendo
& nadando
& rodando
& volando

¡CROC SE MUEVE!

Croc se las sabe todas, es experto en 14 estilos que le convierten en el lagarto más vivo, incluso para saltar fuera de tu PlayStation. Condúcele tú a traves de un mundo maravillosamente recreado en 3D, en una disparatada y frenética aventura contra el malvado Baron Dante y sus mucho más diablescos ayudantes, !los Dantinis!

SEGA SATURN · WINDOWS 95 · PlayStation


isla saltando
FOX
INTERACTIVE
ARGONAUT
CROC
LEGEND OF THE GOBBOS
CROC© Argonaut Software Ltd, 1997. CROC y CROC-Legend of the Gobbos son marcas registradas de Argonaut Software Ltd, 1997. ©1997 Twetieth Century Fox Film Corporation. PlayStation y son marcas de Sony Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados.





Todos los años después del verano, desde 1994, tiene lugar un sorpendente evento en los mejores recreativos del mundo: el torneo KING OF FIGHTERS. «*KOF is just too HOT*», así reza el *slogan* utilizado por SNK en su **KOF' 97**, debido a su increíble jugabilidad y, cómo no, a las llamaradas que Kyo Kusanagi es capaz de crear de la nada. Después de la aparición de KING OF FIGHTERS' 96, los fanaticos de KOF fueron divididos en dos grupos: los que defendían las dos primeras ediciones (el 94 y el 95), y los que preferían la posibilidad de rodar por el suelo y de poder hacer cuatro tipos de salto diferente, como en KOF' 96. Ahora, en **KOF' 97**, SNK ha unido lo mejor de los dos tipos de juego, ya que al empezar la partida podremos seleccionar jugar en modo *Extra* o en modo *Advanced*, los cuales aparecen explicados en estas mismas páginas. Como ha ocurrido con todos los KING OF FIGHTERS, antiguos luchadores han dejado paso a otros nuevos, entre los que destaca Shingo Yabuki, un personaje con una



ADVANCED





Renovarse o morir

Este modo es similar al de KOF' 96 (rodar, 4 tipos de salto diferente, etc.). La novedad más significativa es la inclusión de una nueva forma de hacer y cargar los especiales, ya que nuestra barra de «supers» sólo se rellenará a base de golpes, como en SF ALPHA. Cada vez que lo hagamos se nos añadirá un punto verde (como máximo 3), que podremos activar como *Maximum* (A+B+C) o como especial.

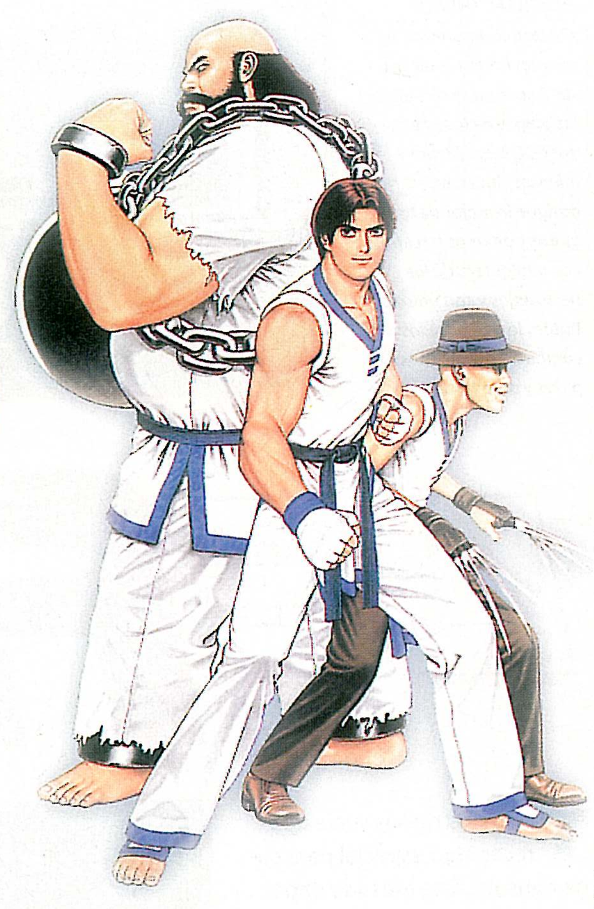


Después del, para algunos, nefasto KING OF FIGHTERS' 96, SNK ha decidido dejar satisfechos a los fanáticos de los dos tipos de KOF (el 94/95 y el 96) en un programa que recoge lo mejor de cada estilo de juego añadiéndole más golpes y nada más y nada menos que 35 luchadores.









actitud hacia Kyo similar a la de Sakura hacia Ryu en SF ALPHA 2, pero calzando unas **Nike Air Jordan XII**. Como personajes adoptados de otros juegos tenemos a Blue Mary, Ryuji Yamazaki y Billy Kane; como nuevo equipo a Yashiro Nanakase, Shermie y Chris y como personajes ocultos a Orochi, Orochi Iori, Orochi Leona y Orochi New Faces Team (Yashiro, Shermie y Chris). De esta manera la cantidad total de personajes asciende a 35. Con respecto a su jugabilidad, es una mezcla entre KOF' 95 y KOF' 96, a lo que se le suma un nuevo comando en alguno de los luchadores, que consiste en pulsar adelante + B, y que produce una patada combinable con cualquier golpe, incluidos los especiales. **DOC**

JUST TOO HOT.
Este es el slogan de la cuarta entrega de la saga KOF. Si creéis que no es acertado, observad la pantalla de abajo.

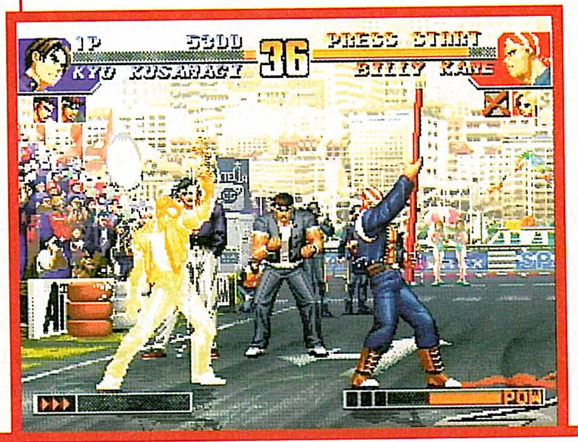
EXTRA MODE





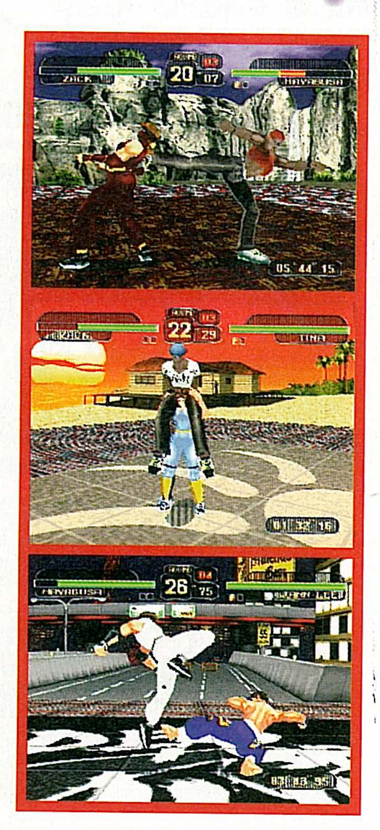
El estilo de juego KOF' 94

Si sois como yo y preferís jugar al estilo del primer KOF, éste es vuestro modo. En clara desventaja frente al *Advanced* en modo *VS*, aunque con la particularidad de poder cargar nuestra barra de *Maximum*, el modo *Extra* es básicamente el estilo de juego de KOF' 94. Posee el añorado movimiento de esquivar (aunque sin poder golpear mientras lo hacemos, como en KOF' 95) y los dos sencillos tipos de salto.

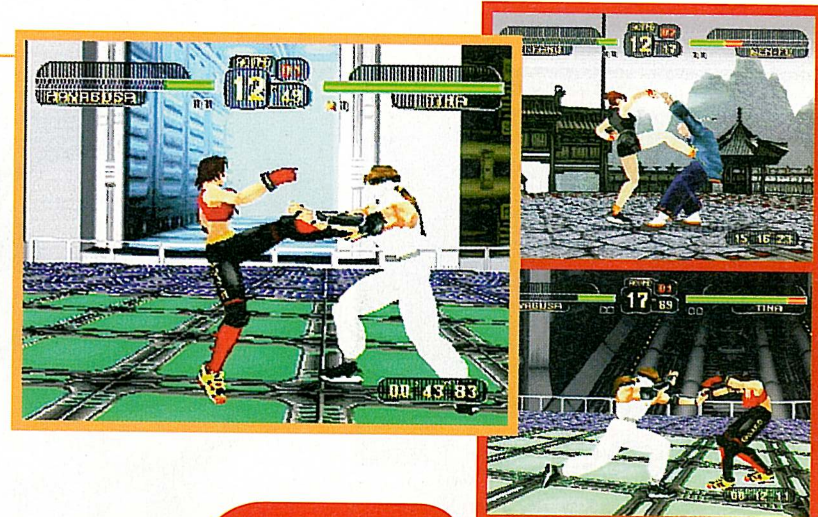


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SNK
PROGRAMADOR	SNK



REVERSAL THROW
¿Recordáis los magníficos movimientos de TEKKEN 2 en los que cogíamos los golpes de los enemigos? DOA posee movimientos similares, aunque lo mejor de todo es que podemos hacerlos con cualquiera de los personajes y con un solo botón, lo que hace los combates mucho más rápidos y divertidos.



DEAD OR ALIVE



DANGER ZONE



Jugabilidad explosiva

Aquí podéis observar lo que significan las palabras *Danger Zone* en el juego. La zona que bordea el ring es una especie de campo minado en el que si alguno de los personajes cae, una pequeña explosión le restará algo de energía y le propulsará hacia arriba para poder hacerle un combo aéreo. Esto y muchos detalles más hacen de DEAD OR ALIVE una auténtica gozada para los amantes de los *beat´em-up*.

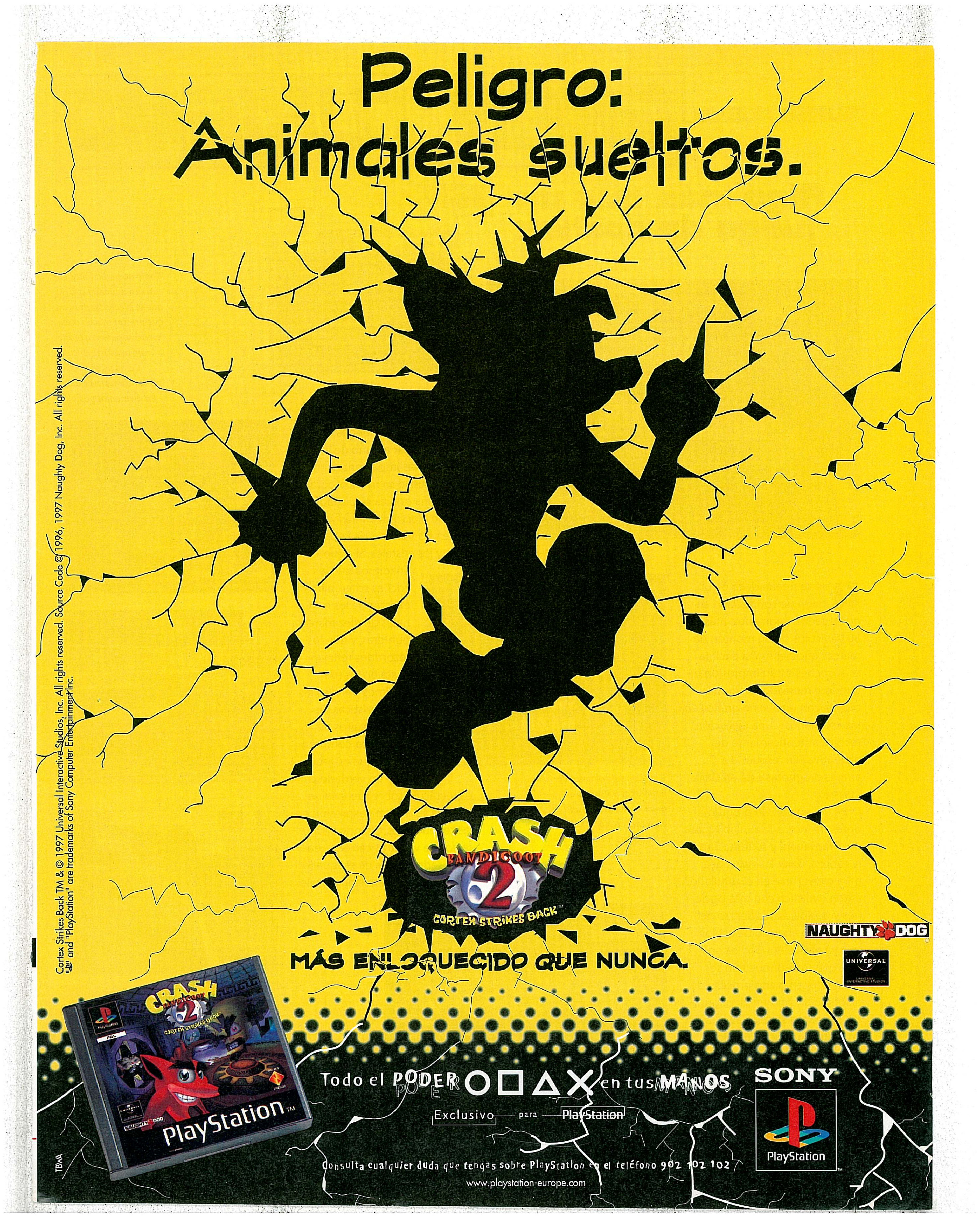
Todos los meses suele aparecer algo especial para cada consola. Este mes ese papel lo ocupa para ***SATURN*** **DEAD OR ALIVE**, conversión directa de la primera recreativa creada por una *Third Party* para el *Model 2* de SEGA. Si pensabais que VIRTUA FIGHTER 2 era lo mejor que se había hecho técnicamente en los 32 *bits* de SEGA, estabais en lo cierto, pero su reinado acaba de terminar con la llegada de esta obra maestra de TECMO. Visualmente **DEAD OR ALIVE** es una auténtica maravilla: gráficos en alta resolución, velocidad de animación muy cercana a los 60 *fps*, etc. Su jugabilidad es una mezcla entre VF y TEKKEN, ya que inevitablemente es parecido a VIRTUA FIGHTER pero añade cientos de detalles como los *Reversal* o el *Danger Zone* que lo convierte en una explosión de diversión y jugabilidad digna de su casi gemela recreativa. Otro de sus puntos fuertes es la gran cantidad de trajes diferentes que podremos utilizar (en algunos personajes hasta 8), los cuales aparecerán de uno en uno cada vez que nos acabemos el juego junto a un menú de opciones *extra* que nos permitirá desde variar el tamaño del ring hasta convertirlo en una inmensa *Danger Zone*.

DOC



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	TECMO

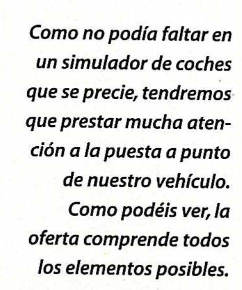

Peligro:
Animales sueltos.
CRASH BANDICOOT 2
CORTEX STRIKES BACK
MÁS ENLOQUECIDO QUE NUNCA.
NAUGHTY DOG
UNIVERSAL
CRASH BANDICOOT 2 CORTEX STRIKES BACK
PlayStation
Todo el PODER ○□△✕ en tus MANOS
Exclusivo para PlayStation
SONY
PlayStation
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
Cortex Strikes Back TM & © 1997 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Source Code © 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. All rights reserved.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
TBWA

SUPER NUEVO

GRAN TURISMO

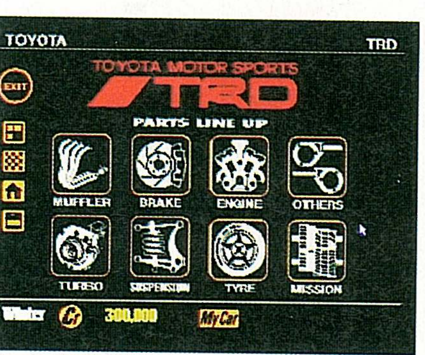
Algo más que un juego de coches

SONY C. E.
Sony C. E.
CD ROM
JAPON



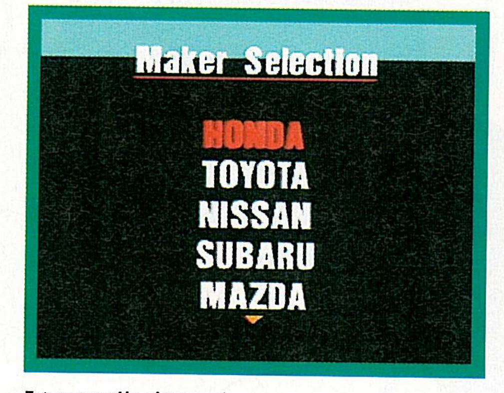


Como no podía faltar en un simulador de coches que se precie, tendremos que prestar mucha atención a la puesta a punto de nuestro vehículo. Como podéis ver, la oferta comprende todos los elementos posibles.



Qué se puede decir de un juego de conducción en el que puedes elegir entre más de 80 vehículos de un montón de marcas oficiales? ¿Y si encima esos coches están impresionantemente recreados y además cuenta con un diseño gráfico en los escenarios y una ejecución técnica auténticamente de recreativa? La respuesta a ambas preguntas está en **Gran Turismo**.

Obra del equipo de programadores de Motor Toon, con **Kazunori Yamauchi** y **Akihiko Tan** a la cabeza, **Gran Turismo** nace para convertirse en el simulador automovilístico con más opciones y posibilidades dentro del gigantesco abanico de estilos que ya ofrece *PlayStation* en este género. Aunque aún se encuentra en pleno proceso de elaboración, podemos aseguraros que **Gran Turismo** aventajará en materia gráfica y técnica a joyas como Porsche Challenge, hasta ahora el programa que mejor había logrado trasmitir la sensación de realismo en los movimientos del vehículo y en el dominio de los juegos de luces. Por citar alguno de los detalles más impactantes, en **Gran Turismo** se ha incorporado una rutina gráfica que añade un curioso efecto de brillos y destellos en las texturas de la carrocería y los cristales. Si a ello añadimos que los coches son réplicas exactas de los originales de diez marcas punteras, y que los recorridos reflejan hasta en los más mínimos detalles las características de once circuitos de renombre, comprenderéis que estamos ante un verdadero espectáculo sobre ruedas que alcanza su máxima expresión en las repeticiones. Cuando veáis el *replay* de vuestras carreras tendréis serias dudas de si aquello no es una retransmisión de tele-



Estas son sólo algunas de las marcas presentes en ***Gran Turismo****. Cada una de ellas contará con gran cantidad de modelos.*





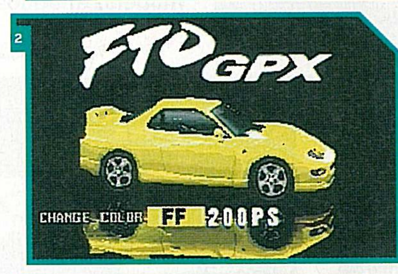
Su gran realismo hace que las imágenes parezcan sacadas de una retransmisión.

Selección de coches

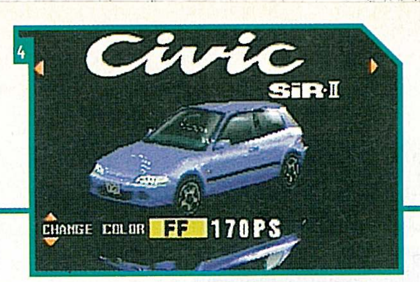


Cuando una compañía dice que su nuevo programa incluirá algunos de los principales modelos de unas cuantas marcas oficiales, lo primero que uno piensa es que van a coger uno o dos de los más representativos y punto. Lo que nadie podría haber imaginado es algo como lo que SONY COMPUTER ENTERTAINMENT acaba de hacer en este prodigioso **GRAN TURISMO**. El número de marcas presentes, nada menos que diez, es ya interesante y una cifra que muy pocos programas han alcanzado. Pero eso es sólo una anécdota si lo comparamos con el dato de número de vehículos por marca. Según los programadores de **GRAN TURISMO**, este título contará con casi una centena de coches. Si os sorprenden estos números, suponemos que la sóla contemplación de estas pantallas harán que broten de vuestros ojos tantas lágrimas de alegría como pelos en el pecho de **THE PUNISHER** en su ya lejana pubertad. Y es que lo importante ya no es la cantidad de coches, sino su calidad y el realismo con que han sido recreados. **GRAN TURISMO** es lo que muchos soñábamos y nadie se atrevió hasta ahora a hacer.



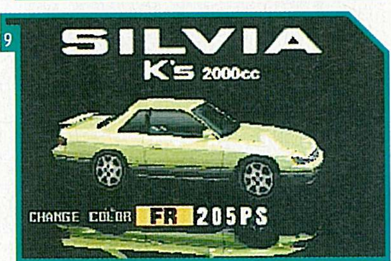










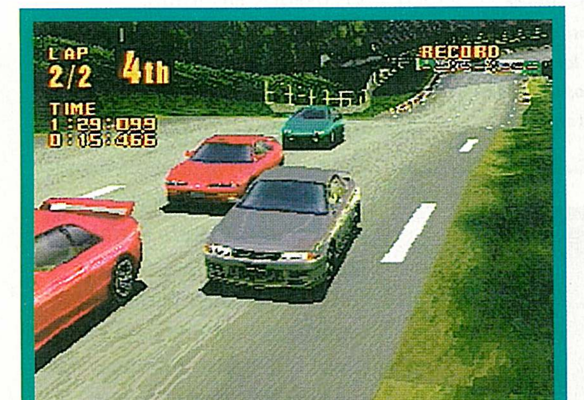




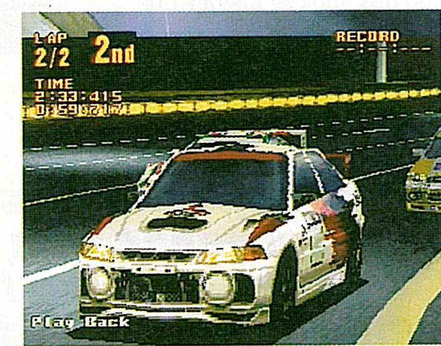


1 La versión más avanzada del coche estrella de Toyota.
2 Una auténtica bala creada por Mitsubishi.
3 El coche de Jesulín. A pesar de ello, uno de los más deseados.

4 El gran utilitario de Honda, el Civic.
5 Supra RZ´96, el orgullo de Toyota
6 Belleza y poderío según la casa Mazda
7 Todo un emblema en la casa Mitsubishi.
8 Un Toyota para volar pegados al suelo.
9 Coupe sobrio pero con genio. De Nissan.



Hay juegos que suponen un antes y un después en el mundo del videojuego. Muy pocos dudarán que GRAN TURISMO es uno de ellos.

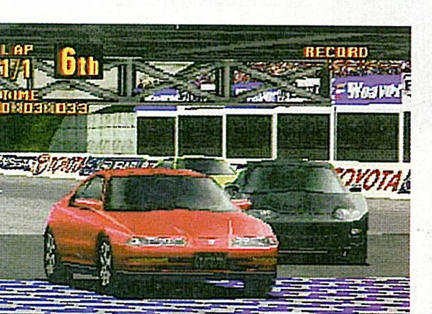


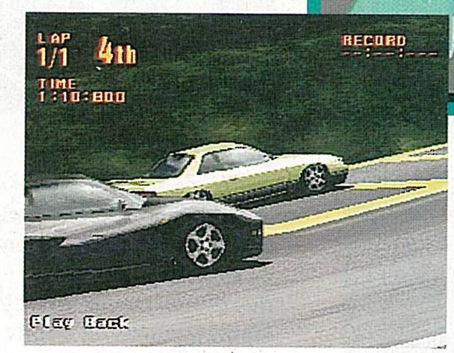
SUPER NUEVO

GRAN TURISMO



Este es el mapa del modo Gran Turismo. Como véis, están señaladas todas las sedes de las marcas presentes en el juego y el circuito de pruebas donde tendrá lugar la competición.





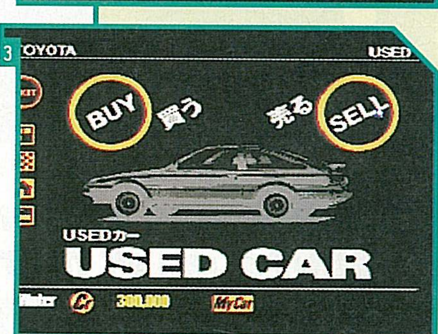


Jugar al Modo GT

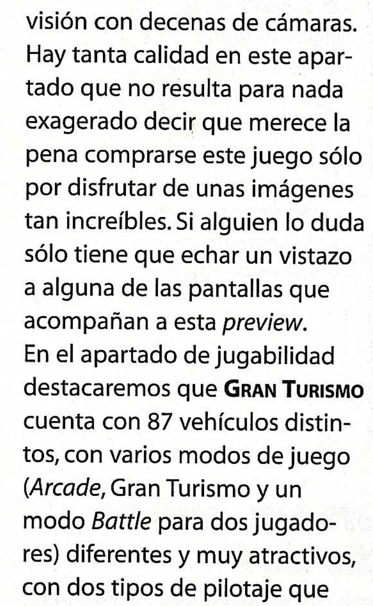
Este modo de competición es el más completo y curioso del juego. Con el dinero ganado en competición tendremos la posibilidad de adquirir nuevos prototipos o mejorar los que ya tenemos potenciando sus diferentes componentes. Por haber, hay hasta un mercado de coches usados con modelos antiguos y precios más económicos.







1 Este el menú principal del modo GT.
2 La lista de coches con sus precios y otras informaciones.
3 El mercado de coches usados.
4 Para los que estén montados en el dólar, modelos especiales.



visión con decenas de cámaras. Hay tanta calidad en este apartado que no resulta para nada exagerado decir que merece la pena comprarse este juego sólo por disfrutar de unas imágenes tan increíbles. Si alguien lo duda sólo tiene que echar un vistazo a alguna de las pantallas que acompañan a esta *preview*.

En el apartado de jugabilidad destacaremos que **Gran Turismo** cuenta con 87 vehículos distintos, con varios modos de juego (*Arcade*, Gran Turismo y un modo *Battle* para dos jugadores) diferentes y muy atractivos, con dos tipos de pilotaje que nos permitirán tomar las curvas de forma normal o derrapando, con una opción para adecuar todas las características de los coches a nuestro gusto e incluso con un mercadillo de vehículos usados. Divertido, manejable, veloz y real como la vida misma, **Gran Turismo** tiene calidad como para convertirse en uno de los grandes clásicos del motor en la consola donde un puesto de honor vale su peso en oro. Viendo el trabajo realizado hasta la fecha, y teniendo en cuenta que esta versión es sólo una *beta*, no creemos que nadie pueda arrebatarle un sitio entre los tres grandes.

DE LUCAR

Las repeticiones de las carreras son las mejores que se han visto en PlayStation.



DUKE NUKEM 3D

GTI
3D REALMS
64 megas
EE.UU.

Descubre el nuevo rostro de un clásico





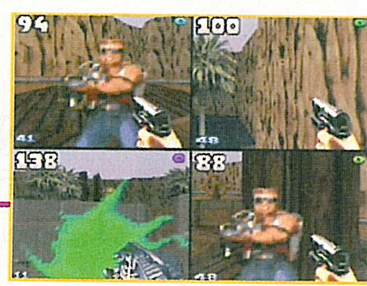
La calidad gráfica de esta versión no tiene rival. La cantidad y la riqueza de detalles y la definición de éstos es absolutamente ejemplar.

DUKE NUKEM 3D para *NINTENDO 64* dejará a más de uno con la boca abierta, y sobre todo a aquellos que ya lo conocieran por las versiones de ordenador o consola debido a los abundantes cambios en el apartado gráfico, que afectan incluso a los mapas de algunas fases al incorporar nuevas zonas y que, en líneas generales, se podrían resumir como un fantástico lavado de cara. Por poner un ejemplo, esta nueva imagen nos permitirá disfrutar de unos personajes y objetos mucho más definidos, con formas más depuradas y con un despliegue de texturas ciertamente ejemplar. Colores más alegres, movimientos de pantalla y giros perfectos en velocidad y suavidad, animaciones completas en los enemigos, nuevos efectos en las explosiones y otros cientos de aciertos sirven para ocultar la decepción de tener que jugar con una versión censurada. Las alegres, ligeritas de ropa y pechugonas chicas, los osados carteles y demás picantonas secuencias de DUKE NUKEM 3D no estarán presentes en *NINTENDO 64*. Para compensar tan lamentable pérdida, los programadores de 3D REALMS han tenido el detalle de trabajar más otros apartados del juego, y así tendremos la posibilidad de gozar de varios modos para 1, 2, 3 ó 4 jugadores simultáneos. En cooperación o en un antológico y múltiple *versus*, **DUKE NUKEM 3D** nos proporcionará momentos irrepetibles de diversión y los mejores piques que uno pueda vivir en consola. Sólo por esto ya merece la pena, pero conviene recordar que este programa en su modo individual es uno de los tres grandes juegos del género que ha dado el *PC*, y esta versión para *NINTENDO 64* nos parece la mejor de todas las aparecidas.

DE LUCAR

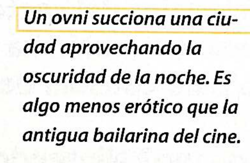
Varios Jugadores





Siguiendo la estela brillante de GOLDEN EYE, **DUKE NUKEM 64** nos da la oportunidad de gozar de un antológico modo para varios jugadores simultáneos. juntos contra la cpu o todos contra todos, la diversión está asegurada.





Un ovni succiona una ciudad aprovechando la oscuridad de la noche. Es algo menos erótico que la antigua bailarina del cine.









En los Centro Mail encontrarás estos productos y muchos más al mejor precio. ¡Ven a comprobarlo!

Las últimas N

NINT

a un precio

Pilotwings 64



6.990 Ptas.

Bomberman 64



7.990 Ptas.

Mischief Makers



7.990 Ptas.

GoldenEye 007

Gratis Guía de Misiones



7.990 Ptas.

Diddy Kong Racing



7.990 Ptas.

Mario Kart 64



8.490 Ptas.

STEEP SLOPE SLIDERS

SEGA
JVC
CD ROM
JAPON

El deporte se hace espectáculo



La relativa veteranía de las consolas de 32 *bits* hace que sean trasladadas a videojuego disciplinas deportivas no muy corrientes. Este es el caso de **Steep Slope Sliders**, un simulador de *snowboard* de **JVC** que cuenta como principal cualidad su excepcional *engine* y sus variados circuitos. Siguiendo en cierto modo las líneas de Coolboarders, en **Steep Slope Sliders** deberemos conjuntar tanto velocidad como habilidad, debiendo terminar cada circuito en el menor tiempo posible y con el mayor número de acrobacias. A diferencia del de ***PlayStation***, en este juego las acrobacias se pueden realizar en cualquier parte del trazado que consideremos conveniente, y no en zonas previamente determinadas. La animación de los corredores es excepcional, destacando la de las piruetas y la de los impactos contra la nieve.

Los circuitos son lo mejor del juego con divertidísimos trazados repletos de curiosidades (podremos subirnos a camiones, puentes e incluso barandillas) y muy diferentes entre sí. Personajes secretos y posibilidad de infinitas combinaciones de acrobacias ponen la guinda a uno de los juegos más divertidos y espectaculares para estas navidades de ***Saturn***.

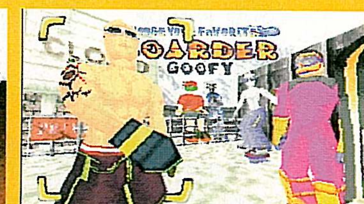
THE SCOPE

Snowboarders

Según vayáis avanzando podréis seleccionar nuevos personajes secretos, todos ellos con muchas mejores prestaciones que los que te encuentras al principio. Para obtenerlos, sólo tendrás que superar los records de los circuitos, algo realmente sencillo.

De Lúcar con su plumífero azul y gafotas rojo pasión.







Sega tiñe de blanco su Saturn, y nos ofrece un simulador de snowboard de gran calidad.



1 *Alpine es un circuito rápido y repleto de desniveles que nos permitirán realizar muchos saltos.*

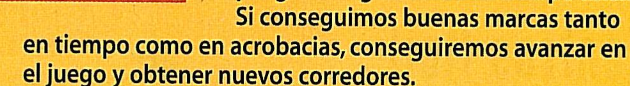
2 *Nada menos que tres distintos recorridos engloba Extreme. En ellos te familiarizarás con el juego.*

3 *Half Pipe es una pista en forma de cuña en la que nuestra única misión es realizar acrobacias.*

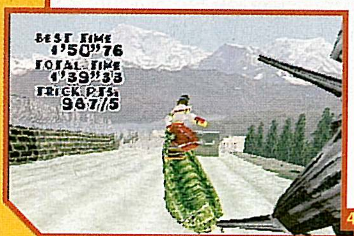
4 *Snow Park es el más entretenido de todos. Podrás subirte a puentes, barandillas y demás artilugios.*

Circuitos

Lo mejor sin duda de este juego son los circuitos. Todos ellos son largos, entretenidos, con un diseño impecable y, sobre todo, con una acción continua. A diferencia del referente del *snowboard* en consola hasta el momento, la saga Coolboarders, las acrobacias se pueden realizar en cualquier parte del circuito que se preste a ello, sin tener que hacerlas en lugares predeterminados. Estas piruetas tienen su nombre cada una, y su puntuación. Al final de la carrera se evaluará tanto el tiempo empleado en acabar el circuito, como la nota obtenida en cada una de las diferentes acrobacias. De esta manera, no es recomendable abusar en demasía de saltos si eso pone en peligro el lograr un buen tiempo final. Si conseguimos buenas marcas tanto en tiempo como en acrobacias, conseguiremos avanzar en el juego y obtener nuevos corredores.








DIDDY "KONG-TRAATACA"
EN 64 BIT
NINTENDO64
DIDDY KONG RACING
PAL VERSION
Nintendo
FCB/TAPSA
RAREWARE
Una nueva aventura de la saga de Donkey Kong creada por Rare con la nueva técnica de animación en tiempo real (Real Time Dinamic Animation), que hará que vibres con las más emocionantes competiciones entre los personajes más conocidos de Nintendo.
Elige el modo de juego (aventura o carrera), el vehículo que quieres pilotar (buggy, overcratf o avioneta), el número de jugadores, hasta 4, y sal a por todas en cualquiera de los 20 circuitos de este increíble videojuego. Recuerda que sólo el ganador se enfrentará a los peligrosos enemigos de final de cada fase.
Además podrás guardar todas las partidas en el Controler Pak y sentir toda la emoción de las carreras gracias al Rumble Pak.
4 Jugadores
NINTENDO64
ENTRA EN JUEGO.
www.nintendo.es

SUPER NUEVO

DIDDY KONG RACING

Carreras en otra dimensión



Rare

CD ROM

U. K.





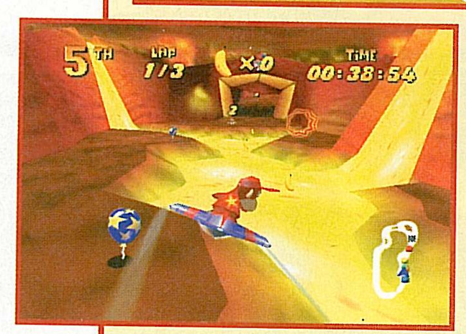
La primera impresión que percibís al ver las pantallas de este **Diddy Kong Racing** es la de estar ante un juego idéntico a Mario Kart 64. Y no os falta razón, todo hay que decirlo, aunque también es cierto que la última creación de RARE cuenta con las innovaciones necesarias para convertirse en todo un éxito. La apuesta es clara. No hay más que echar un vistazo a las imágenes para comprobar que el nivel de perfección que las creaciones de RARE alcanzan está muy cerca de las que la propia NINTENDO pueda llegar a conseguir. Por algo es RARE la compañía que mayor número de cartuchos ha lanzado para ***Nintendo 64***, todos ellos con una calidad indiscutible. Blast Corps, Killer Instinct Gold y Golden Eye son los tres lanzamientos de RARE para ***Nintendo 64*** que ya han visto la luz, mientras que en los próximos meses lo harán Banjo Kazooie y Conker's Quest, dos auténticas joyas que prometen hacer temblar los cimientos de ***Nintendo 64***. Los elementos que concurrirán en **Diddy Kong Racing** resultarán familiares a quienes ya hayan jugado alguna vez con los inolvidables Donkey Kong Country o Donkey Kong Land (para ***Super Nintendo*** y ***Game Boy*** respectivamente). Las bananas de turno, los personajes de siempre y otros elementos recogidos de juegos como Mario Kart 64, tales como los *items*, componen la gratificante oferta que este **Diddy Kong Racing** propone. Los otros alicientes, casi más interesantes si cabe, se refieren a la resolución de pantalla, que en esta ocasión, y como ya hizo en su día el NFL Quarterback'98 de ACCLAIM, se eleva hasta los 640 x 480 *pixels*. Los modos multijugador también tendrán cabida, aunque de la adicción que crean hablaremos próximamente, cuando nos llegue la versión final y podamos disfrutar de él en su totalidad.

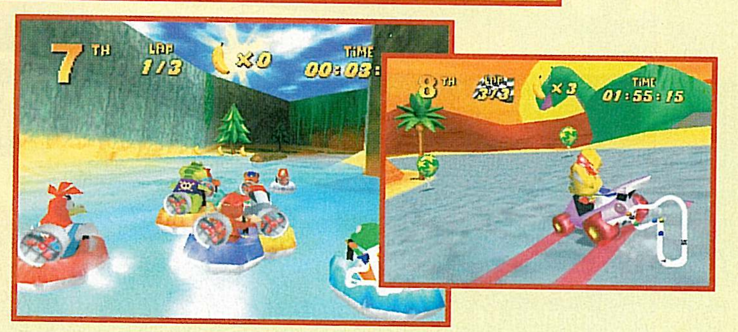
J.C.MAYERICK



Nemesis, a la izquierda, a punto de pasar a Diddy. Nada extraño si tenemos en cuenta la gran aerodinámica de su carrocería.

Los personajes y sus vehículos





En contra de lo que ocurre en otros juegos, las carreras en Diddy Kong Racing no serán siempre iguales. Dependiendo de la prueba, los personajes utilizarán un vehículo u otro. En las

Gfx en Alta Resolución



Cuando resaltamos el hecho de que un juego esté o no en alta resolución, no somos conscientes del enorme esfuerzo que se requiere para lograrlo. Como ya hemos explicado en anteriores ocasiones, pasar de 320x240 pixels a 640x480 pixels significa, no ya el doble, sino el cuádruple de trabajo para el procesador gráfico.
Esto repercute en los programadores, que deben depurar hasta el límite las rutinas gráficas, ya que la pérdida de frames sería poco menos que dramática.



Ofrecer gráficos en alta resolución permite obtener resultados como los que aparecen en estas páginas. Con esta nueva vuelta de tuerca, se abre un nuevo horizonte para ***Nintendo 64*** *lleno de posibilidades. Con RARE ya nada nos sorprende.*





1 El modo de un jugador se mantiene a pantalla completa.
2 En el modo de dos jugadores se divide la pantalla horizontalmente.
3 El modo de tres jugadores, un cuarto por jugador más una vista adicional.
4 Finalmente, cuatro jugadores simultáneos.

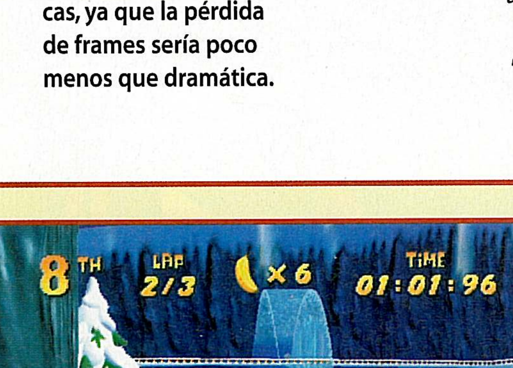
Jugadores

Los modos multi-jugador no son ninguna novedad, aunque sí lo es la forma que tiene de presentar la opción para tres jugadores. Mientras otros dejan un cuarto de pantalla en negro (como MARIO KART 64), en **DIDDY KONG RACING** se rellena con diferentes vistas de la carrera, a modo de retransmisión televisiva. Una nueva muestra de que RARE anda sobrada a nivel técnico.

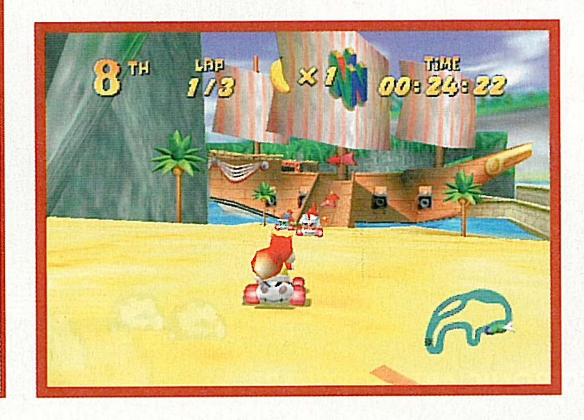




La capcidad de Rare para sorprendernos sigue intacta.



pantallas que ilustran este apartado se puede ver a Diddy y compañía compitiendo con aeroplanos, karts y *hovercrafts*. La variedad en este caso está más que asegurada.



El personajillo que aparece en la pantalla de la izquierda no es otro que el futuro protagonista de ***Conker's Quest.***



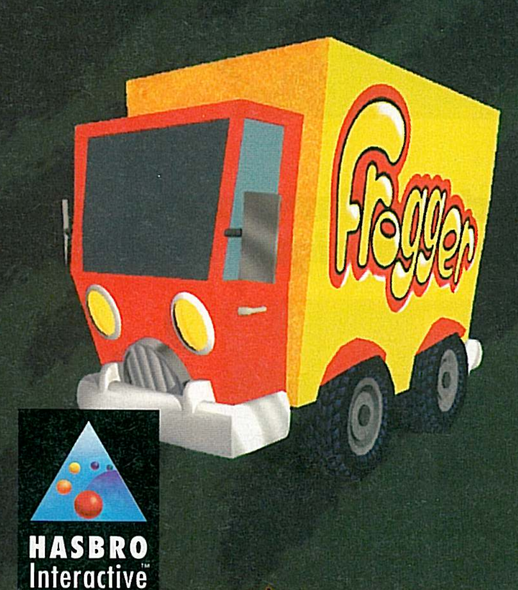
¡Ha vuelto y está listo para combatir el trafico!



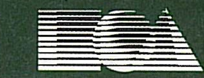
PC
CD-ROM







HASBRO Interactive™



ELECTRONIC ARTS®



MONOPOLY
ha sido transportado
a una galaxia
muy, muy lejana...
MONOPOLY
The Property Trading Game
STAR WARS
CD-ROM EDITION
HASBRO Interactive
PC CD-ROM
TRADUCIDO AL CASTELLANO
CD-ROM
MONOPOLY
EL JUEGO DE LAS OPERACIONES INMOBLIARIAS
500
PC CD-ROM
PlayStation
TRADUCIDO AL CASTELLANO
HASBRO Interactive
ELECTRONIC ARTS®
Distribuido por **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Rufino González, 23 bis, planta 1ª, local 2. 28037 Madrid. Telf.: 91/304 70 91. Fax: 91/754 52 65
Teléfono **SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO: 91/754 55 40**
©Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en EEUU y/u otros países. Reservados todos los derechos. Monopoly Star Wars: Página Web oficial Star Wars: http://www.starwars.com. © 1997 Lucasfilm Ltd. Reservados todos los derechos. © 1997 Hasbro Interactive Inc. Reservados todos los derechos.

SUPER NUEVO

ARMORED CORE

Hasta los robots luchan sólo por dinero

SONY C. E.
FROM SOFT.
CD ROM
JAPON

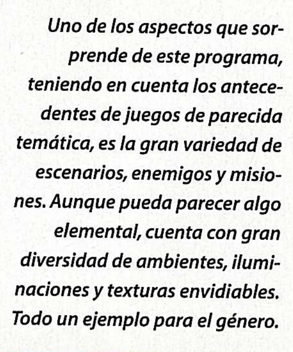
Armored Core
Trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.
© 1997 From Software
Push Start Button

Si te atrae la idea de manejar robots de combate para enfrentarte en un duelo desigual a cientos de engendros metálicos de todos los tamaños y formas, **ARMORED CORE** puede ser lo que estabas esperando. Creado por FROM SOFTWARE para SCE, este programa es un *shoot´em-up* al estilo KRAZY IVAN pero desde una perspectiva que permite ver al robot desde atrás, con unos escenarios más sofisticados y variados, y una opción para crear nuestros propios prototipos. El planteamiento del juego es muy sencillo: eliminar a todos los adversarios de cada nivel para cobrar la recompensa y así poder mejorar cada uno de los diferentes componentes de nuestro robot. Mientras tengamos para afrontar los gastos de munición o energía y reparar nuestros daños, podremos seguir en la brecha y acceder a misiones más complejas. En la sabia utilización de los recursos económicos y nuestra habilidad en el campo de batalla están las claves para llegar lejos en este interesante título. Si conseguís dar con estas claves, descubriréis las causas del enorme éxito que este tipo de programas alcanzan en **Japón** y **Estados Unidos**, países en los que se celebran competiciones entre los prototipos creados por sus miles de usuarios. Quizá **ARMORED CORE** lo logre en **España**.

DE LUCAR

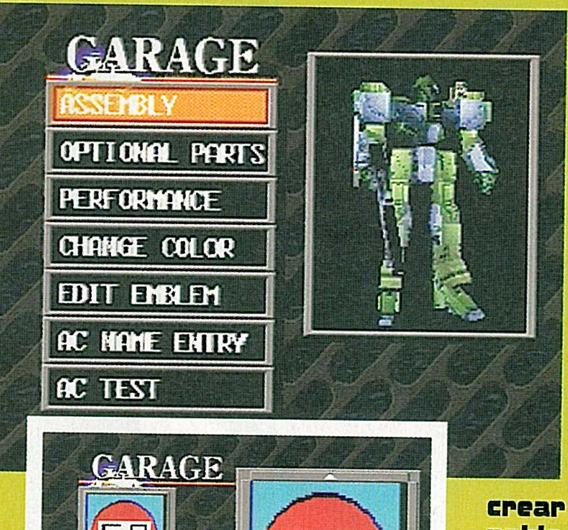


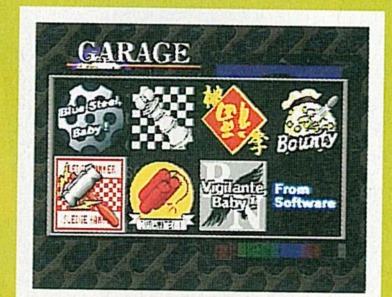
Quedaréis sorprendidos por sus variados decorados e impecable factura técnica



Uno de los aspectos que sorprende de este programa, teniendo en cuenta los antecedentes de juegos de parecida temática, es la gran variedad de escenarios, enemigos y misiones. Aunque pueda parecer algo elemental, cuenta con gran diversidad de ambientes, iluminaciones y texturas envidiables. Todo un ejemplo para el género.

El garaje del Bricolage





Si sois de los que se pirran por el diseño y desarrollo de prototipos, ARMORED CORE os brinda en su garaje la ocasión de crear cualquier engendro imaginable. Como ya dijimos, todo dependerá del dinero que acumuléis, pero hay unas cuantas posibilidades (como el color) en las que podréis explayaros sin coste alguno. Dentro del garaje hay también un montón de opciones, utilidades e información.



FROGGER

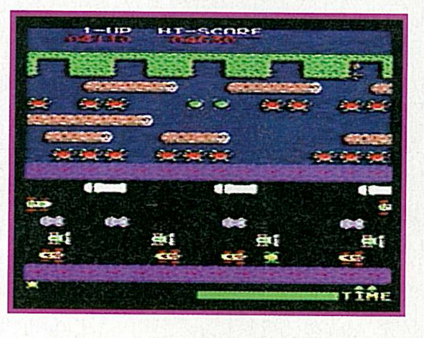
La otra prueba de la rana

E.A.
HASBRO
CD ROM
EE.UU.

De todos es sabido la fiebre de recopilación de clásicos que hemos vivido últimamente en los 32 *bits* en general, y especialmente en **PLAYSTATION**. **FROGGER** sigue esa línea recuperando la magia de la clásica recreativa del mismo nombre *made in* KONAMI, pero con un generoso lavado de cara que incorpora un entorno totalmente poligonal. Esto, y la incorporación de nuevas fases, además de la de toda la vida (la que consistía en atravesar la autopista y el lago), dan un nuevo aire y nuevos alicientes al «juego de la rana». Sin embargo, lo mejor de lo mejor del juego es el modo de dos jugadores simultáneos, que os aseguramos originará aunténticos piques. El mes que viene os mostraremos con mayor detalle las características de este *restyling* del **FROGGER** de toda la vida.

THE SCOPE

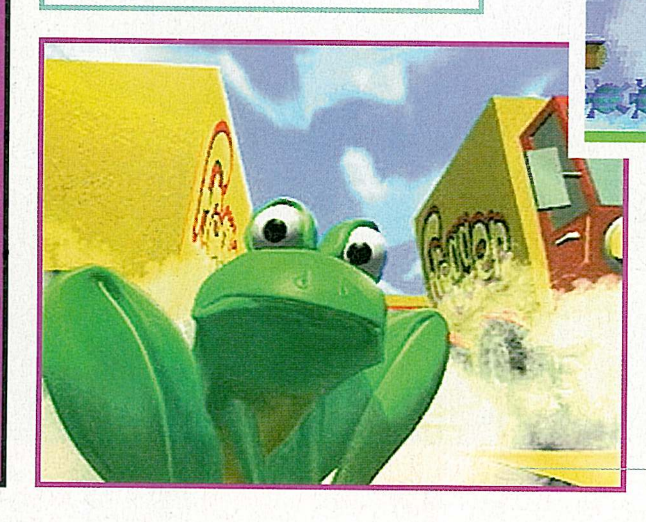
Arriba podéis ver una pantalla del modo de dos jugadores simultáneos, sin duda lo mejor del juego y al que más tiempo dedicaréis si tenéis con quien jugar.



Al principio de la intro podéis echar una lagrimita y contemplar unas imágenes de la recreativa original de KONAMI. Eran buenos tiempos... quizá los mejores.

Clásico con solera

Aunque introdujo un nuevo sistema de juego, **FROGGER** no alcanzó la brillantez y la aceptación de otros coetáneos como el célebre COMECOCOS o DONKEY KONG.





Las nuevas fases carecen del encanto de la de toda la vida, pero mantienen la misma estructura de juego, que no es otra que rescatar a las ranitas de colores.

Fases

Además del nivel original de la autopista y el lago, que tantos quebraderos de cabeza produjo en su tiempo, HASBRO ha incluido otros cuatro más dos secretos, todos ellos divididos en 5 subfases.







1. *Las mejoras gráficas son especialmente patentes en las fases nuevas, con entorno poligonal.*
2. *Podremos girar las fases a nuestro antojo, detalle que en ocasiones nos será muy útil.*
3. *Estos niveles incluirán nuevos alicientes, como insectos comestibles y enemigos.*

PRACTICA O REZA



Apunta, dispara y corre

namco

Todo el PODER ○□△X en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

Incluye juego y Pistola

www.playstation-europe.com

SONY

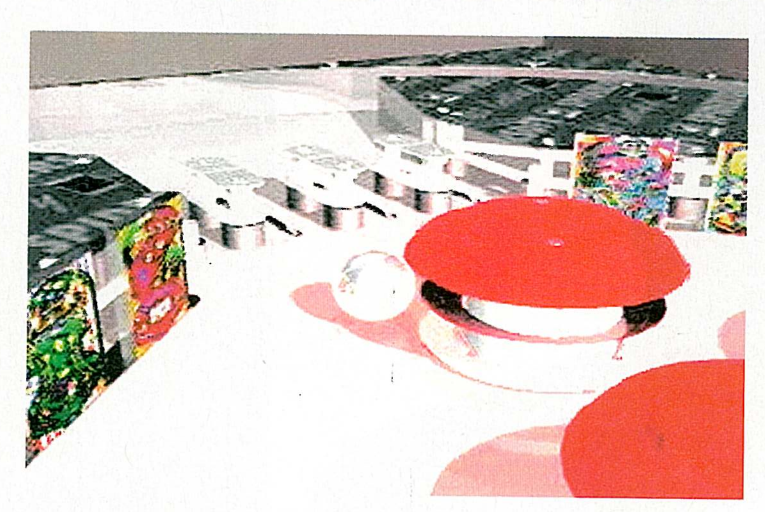
PlayStation

SUPER NUEVO

PINBALL FANTASIES DELUXE

Tableros y bolas de acero

UBI SOFT
SPIDERSOFT
CD ROM
U.K.



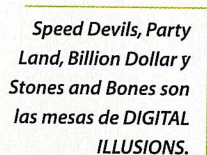


Party Land es quizá la mesa de juego más famosa de la saga FANTASIES. Afortunadamente, en este juego permanece inalterada respecto a la anterior versión.

Con dos años de retraso llega la segunda parte de un pinball que marcó época.

Con más de dos años de retraso respecto a la versión de *PC*, **Pinball Fantasies Deluxe** hace su aparición en el mercado español de la mano de UBI SOFT. La inclusión de 4 mesas nuevas, 8 en total, es la mayor y mejor baza con que cuenta este programa que luchará por hacerse un hueco gracias a la ausencia de juegos de este tipo entre los colosales lanzamientos previstos para ***PSX*** durante estas navidades. A grandes rasgos se trata de un *pinball* con *scroll*, en perspectiva frontal, que te permite variar la velocidad de la bola, el número de éstas por partida, e incluye la participación de hasta 8 jugadores alternativamente con un solo *control pad*. Respecto a los tableros, 4 de ellos (los mejores) fueron diseñados por el grupo que originalmente programó esta saga de *pinballs* (DIGITAL ILLUSIONS), siendo los otros 4 creación de SPIDERSOFT para esta segunda parte. En próximos números os ofreceremos una visión más profunda del juego.

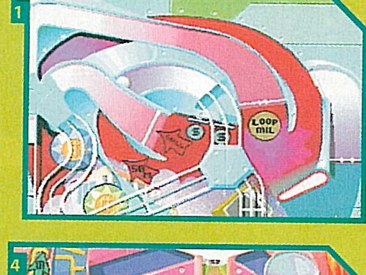
THE SCOPE

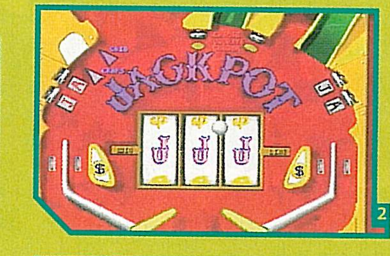


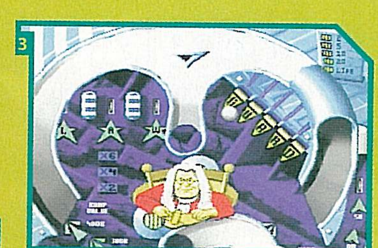
Speed Devils, Party Land, Billion Dollar y Stones and Bones son las mesas de DIGITAL ILLUSIONS.



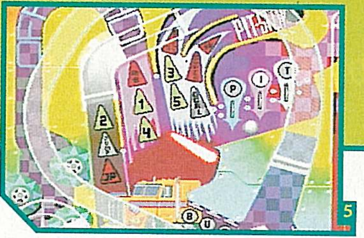
Tableros













1 Billion Dollar
2 Jack Pot
3 Jail Break
4 Party Land
5 Speed Devils
6 Stones & Bones

La HISTORIA Interminable

Final Fantasy VII

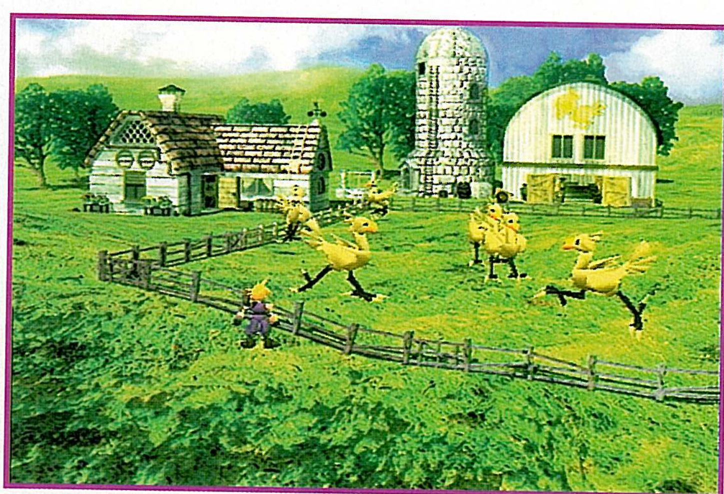
La larga **espera** ha tocado su fin. La obra maestra de SQUARESOFT está entre nosotros, engalanada con su prometida traducción al **castellano** y dispuesta a compartir su magia con todos aquellos que quieran disfrutar con el **mejor** juego jamás creado para *PLAYSTATION*... y quizá de la historia.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	SQUARESOFT

FINAL FANTASY VII ya está aquí, al alcance de todos vosotros. Y con él ha llegado la hora de la verdad, la hora de demostrar que también en **España** sabemos apreciar las grandes obras maestras del videojuego sean del género que sean, la hora de demostrar al mundo que el gran esfuerzo por traducir el juego al castellano ha merecido la pena. **FFVII** se merece eso y mucho más, porque es muy probable que hasta la llegada del octavo capítulo no volvamos a disfrutar con un juego de esta magnitud lúdica y repercusión social. Desde su lanzamiento en **Japón** y **Estados Unidos** (y en **Europa** y **España** seguro que también), ha batido todos los records de ventas establecidos.
A lo largo de estos últimos números os he intentado comunicar las infinitas cualidades y sensaciones que posee y que es capaz de transmitir a todo el que comparte unos pocos minutos con él. A partir de ese momento comenzaréis a vivir en un mundo aparte, en el mundo paralelo de **FINAL FANTASY VII**. Los que no hayan resistido la tentación desde el pasado 14 de Noviembre, sabrán a qué me refiero. «*The FINAL FANTASY experience*» apenas se puede expresar con palabras o con imágenes, porque nace y evoluciona dentro de cada uno. SQUARE ha sabido fusionar los mejores gráficos, una banda sonora majestuosa y un guión de película en tres CD's, forjando una aleación única, infinita y repleta de belleza, talento y perfección: magia blanca *made in* SQUARE.



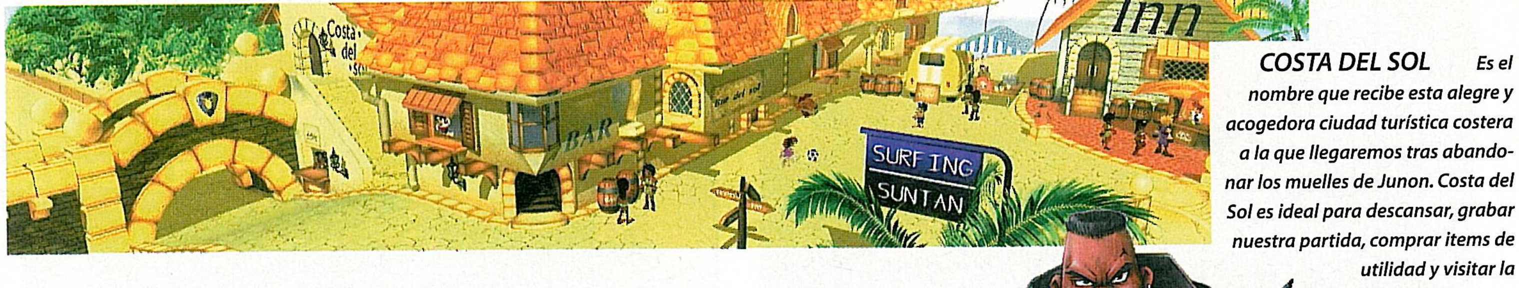
En la Granja de Chocobos encontraremos la primera materia de invocación. No olvides comunicarte con el chocobo cercano a la valla, ni visitar el interior del establo donde podrás comprar una materia para atraer chocobos.



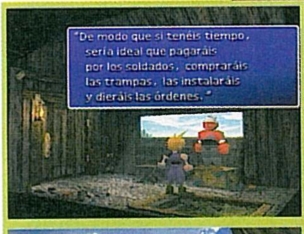
FINAL FANTASY VII

RPG

3 CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	energía
Fases	1 mundo
Continuaciones	sí
Passwords	NO
Grabar Partida	memory card (1 bloque)

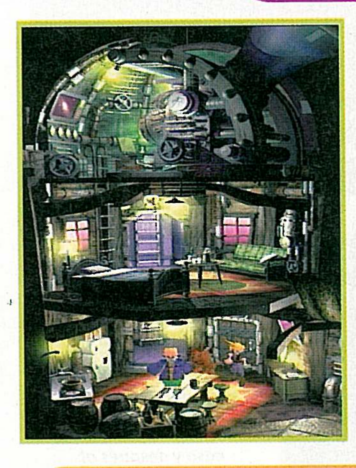


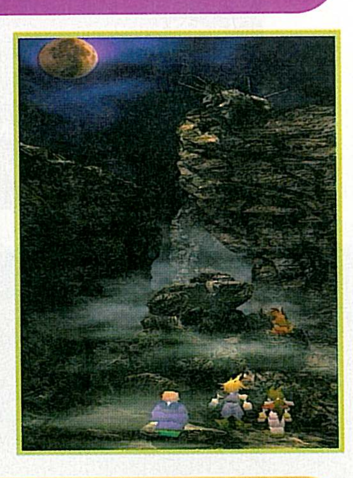
COSTA DEL SOL *Es el nombre que recibe esta alegre y acogedora ciudad turística costera a la que llegaremos tras abandonar los muelles de Junon. Costa del Sol es ideal para descansar, grabar nuestra partida, comprar items de utilidad y visitar la playa para encontrarnos con un sospechosamente relajado Hojo.*

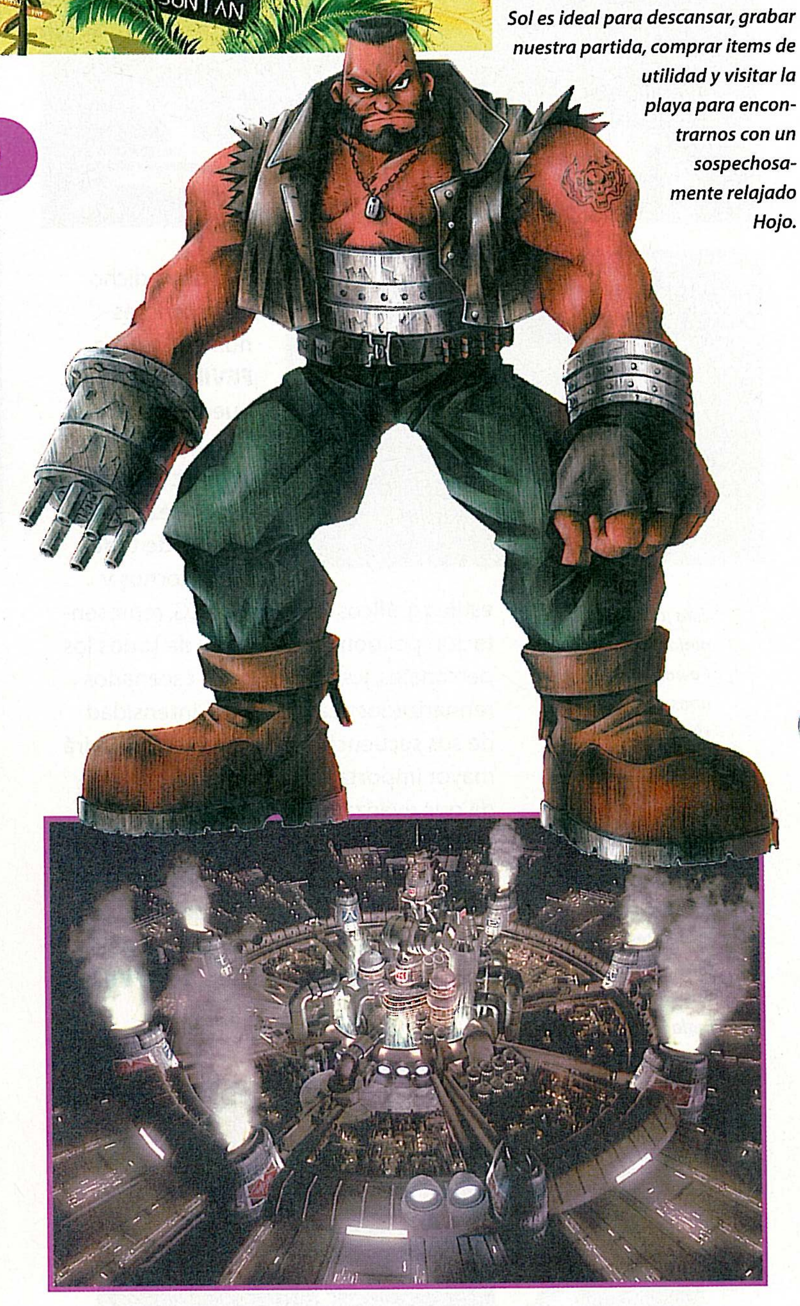


Fuerte Condor

La primera vez que nos adentremos en este extraño fortín natural sus habitantes nos pedirán ayuda económica para formar un ejército y luchar contra las tropas de Shinra. Vuestra aportación monetaria no debe hacerse esperar, pero no pierdas demasiado tiempo en esta localización, ya que más adelante, en el segundo CD, tendremos que disputar en este escenario una divertida y completa batalla.





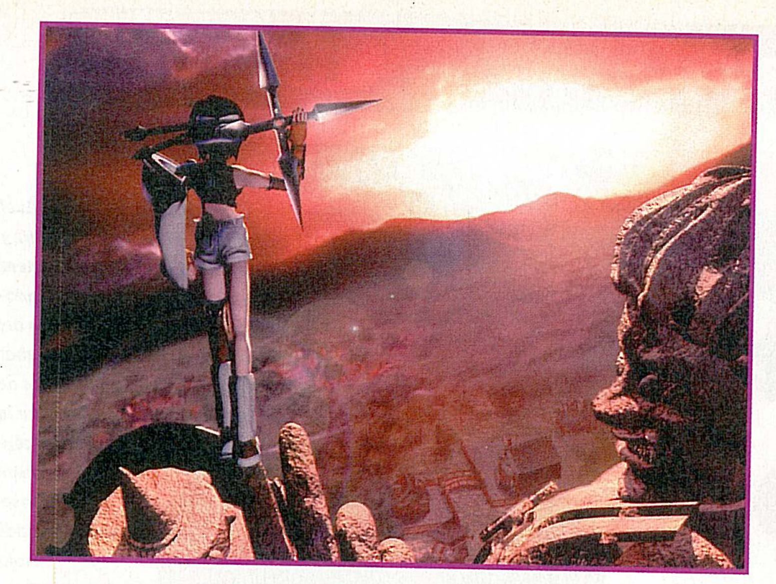


VALORACION

Se puede decir más alto pero no más claro. **Final Fantasy VII** es el mejor juego de **PlayStation** jamás creado. Su siempre sorprendente guión, la perfección de sus gráficos, la brillante banda sonora, los innumerables secretos que encierra, el tremendo carisma de los protagonistas, las magias, las escenas dramáticas... Resumiendo, **FFVII** es uno de los mejores juegos de la historia. Y además en castellano.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
97	95	93	97	97
Los grafistas de Square han creado el entorno gráfico más ambicioso jamás concebido para un videojuego. Escenarios renderizados, impresionantes secuencias CG y sorprendentes efectos especiales para las magias.	**Nobuo Uematsu** se ha encargado de crear otra banda sonora antológica con más de ochenta composiciones de una variedad y calidad creativa sin precedentes. Destacan la de cañón cosmo y la del enfrenamiento final con Sefirot.	Posee la magia de otros capítulos de la saga. Los momentos más brillantes los alcanza durante los combates y con la representación sonora de la magias. El resto de efectos son efectivos, contundentes, cristalinos y típicos de Square.	En el mismo instante que comiences a jugar quedarás atrapado para siempre. El sorprendente argumento y su despliegue audiovisual lo convierten en el mejor juego de **PlayStation** hasta la fecha. Posee más de sesenta horas de juego.	+ Gráficos, música y argumento. Todo es perfecto. - Sólo **Square** sabe crear juegos como **FFVII**.





Cañon Cosmo

Sin lugar a dudas este asombroso poblado es el escenario más bonito de FINAL FANTASY VII. Es el pueblo natal de Red XIII, también conocido como Nanaki, y de su sabio abuelo Bugenhagen. En el sorprendente planetario de Bugen asistiréis a uno de los momentos clave de la aventura y más tarde penetraréis en el interior del cañón para vivir una de las secuencias más impactantes y emotivas jamás creadas para un videojuego. En Cañón Cosmo también podréis comprar nueva materia, otros *items* y descansar en una bella posada o disfrutar de una cálida noche estrellada junto a la hoguera situada en el centro del poblado. La melodía compuesta por **Nobuo Uematsu** para este sagrado lugar es una de las más logradas de FFVII.





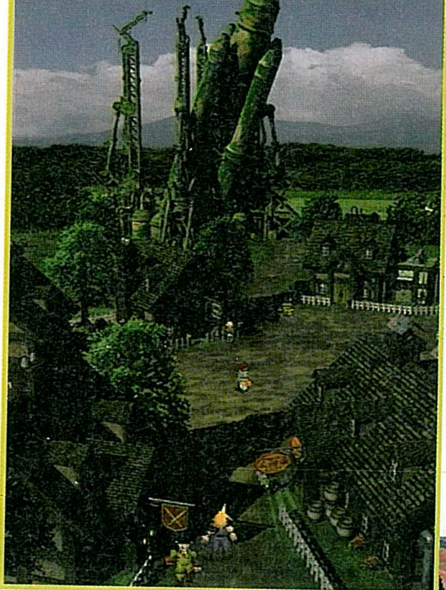
Esta jovencita ninja llamada Yuffie nos hará pasar unos momentos «inolvidables» nada más conocerla. Primero tendremos que luchar contra ella, vencerla y contestar adecuadamente a sus insolentes palabras. Más tarde nos jugará una mala pasada.

A todo lo dicho en anteriores números sobre **FFVII** poco más puedo añadir. Tan sólo recrearme una vez más en la exquisitez y perfección de todos sus entornos y estilos gráficos (secuencias CG, representación poligonal del mapa y de todos los personajes, y sobre todo los escenarios renderizados). La dramática intensidad de sus secuencias y situaciones adquirirá mayor importancia argumental a medida que avanzamos en el juego, hasta alcanzar el éxtasis lúdico en los momentos finales. La elaboradísima banda sonora del señor **Uematsu** demuestra que la calidad creativa de sus composiciones es ciertamente única. En **FFVII** os





Este misterioso y frío personaje pertenecía a los Turcos. Tras unas sorprendentes declaraciones se unirá a vuestro grupo, pero para encontrarle tendréis que encontrar la combinación de una caja fuerte en la mansión de Nibelheim.

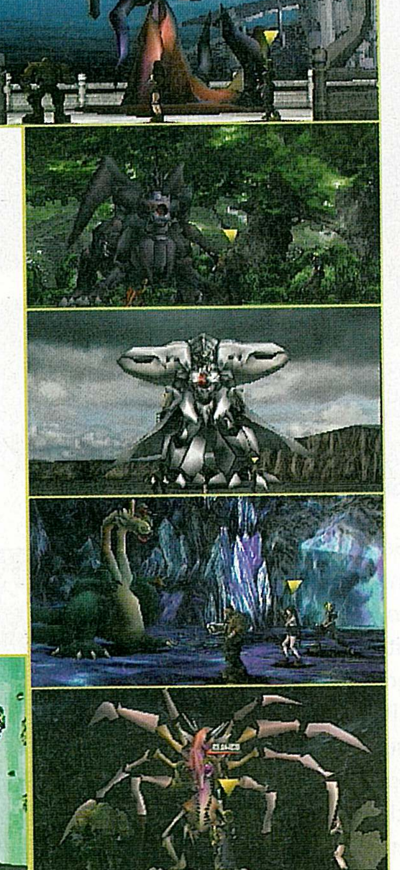


En esta curiosa ciudad encontraremos al siempre malhumorado Cid. Tras una visita a su casa y después al olvidado cohete donde trabaja noche y día, los acontecimientos se precipitarán y tendréis que huir a bordo de un potente avión.



Combates

Los combates por turnos son uno de los elementos clásicos y distintivos de todo RPG que se precie. En **Final Fantasy VII** estos combates son bastante numerosos (aunque afortunadamente menos que en la versión japonesa) y posiblemente al principio os parecerán un poco cargantes. Poco a poco les iréis cogiendo el gustillo, y a medida que obtengáis nuevos poderes, armas de mayor efectividad, nueva materia,espectaculares magias de invocación y mayor nivel de experiencia, se convertirán en uno de los muchos alicientes que nos ofrece el juego. Un consejo: de vez en cuando dedicaros sólo a luchar durante un buen rato para que suban vuestra experiencia, puntos de vida y de magia. Más adelante lo agradeceréis.







En la ciudad de los ancianos tendrá lugar una bonita secuencia con Aeris y el sabio Bugenhagen. Pero antes tendréis que encontrar una valiosa llave oculta en las profundidades del mar.

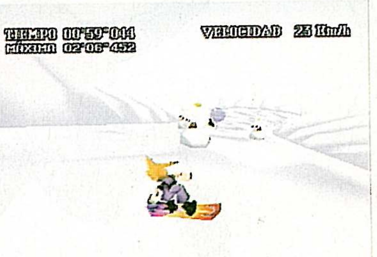
En el planetario de Bugenhagen se nos explicarán con todo detalle los males que asolan al planeta y el fatal destino que le espera a La Tierra si no se deja de utilizar la energía Mako sin control.

encontraréis ante una fantasía épica y trascendental, plena de inspiración y que evoca un mundo de ilusión terriblemente real e ilimitado. **Final Fantasy VII** es diferente a todo lo que se ha hecho jamás (quizá demasiado superior) y que no os permitirá volver a mirar al resto de juegos de la misma manera. **FFVII** hará vivir emociones que ningún otro juego pudo hacer sentir jamás. Os hará coger auténtico cariño a vuestros compañeros de aventura, compartiréis sus penas, sus alegrías y lucharéis con más fuerza para seguir vivos hasta el final y así desentrañar todos los secretos que rodean a Sefirot. Y si todavía no queréis dar por finalizada la odisea, os permitirá surcar su vasto mapeado en busca de los numerosos secretos, como derrotar a todos los *weapon*, acceder a las numerosas cuevas secretas, personajes ocultos... También podréis visitar los establos donde cuidan

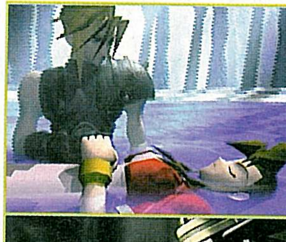
Gold Saucer

Este impresionante y gigantesco parque de atracciones podría protagonizar por sí solo un videojuego completo. Podréis visitarlo tantas veces como queráis (la entrada es cara pero merece la pena), aunque en determinados momentos no podréis acceder a todas sus atracciones. Los eventos y lugares más aconsejables son las carreras de chocobos (donde podréis apostar e incluso participar como jinetes), la lúgubre posada en forma de castillo, la montaña rusa, una atracción que os dará una vuelta con sorprendentes secuencias CG por todo el Gold Saucer y un salón recreativo con máquinas de los mejores subjuegos que encontrarás en **Final Fantasy VII**: la famosa carrera de motos, la prueba de *snowboard* o el juego de submarinos. Y estas son sólo algunas curiosidades de Gold Saucer.





Secuencias



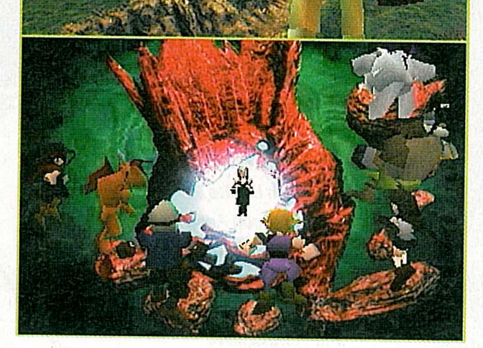






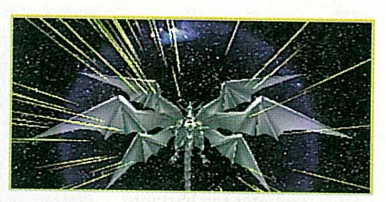


FINAL FANTASY VII posee más de dos horas de secuencias CG para plasmar y realzar los momentos más importantes. Las mejores son la del final del primer CD, la de Sefirot frente a Jenova, el ataque de Weapon a Junon y Midgar y, cómo no, la inolvidable secuencia del final del juego que alcanza los nueve minutos de duración.



Magias

Gracias a la materia de color rojo podremos invocar magias de gran potencia destructiva. La recreación gráfica de estos poderes alcanza tintes épicos y algunos de ellos rebasan el minuto de duración. Mención especial para Bahamut Cero, Hades, Odin y Knights of the Round.







vuestros chocobos o regresar a Gold Saucer para pulverizar vuestros records en los numerosos subjuegos que encierra su salón recreativo.

La fórmula secreta de SQUARE ha vuelto a funcionar a la perfección, pero sólo ellos la poseen y nos mantendrán en ayunas hasta la aparición de su próximo capítulo. Hasta que llegue ese momento nos han dejado en compañía de su mejor y más ambiciosa creación: el juego más completo y complejo jamás concebido. Una obra de ingeniería lúdica con la que disfrutaremos durante tanto tiempo que quedará grabada eternamente en nuestra memoria.

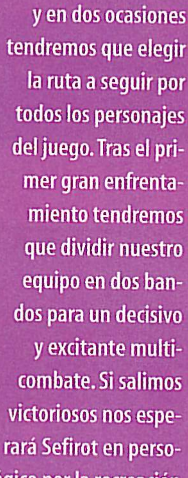
THE ELF





¿El Final?

Después de acabar con todos los miembros de Shinra nos espera el enfrentamiento final con Sefirot. El camino va a ser largo, y en dos ocasiones tendremos que elegir la ruta a seguir por todos los personajes del juego. Tras el primer gran enfrentamiento tendremos que dividir nuestro equipo en dos bandos para un decisivo y excitante multicombate. Si salimos victoriosos nos esperará Sefirot en persona en un combate antológico por la recreación audiovisual que lo acompaña. Si lográis derrotarle acomodaros delante de la pantalla porque los próximos veinte minutos serán inolvidables para todos vosotros con la soberbia secuencia del final, los títulos de crédito (que alcanzan los seis minutos) y otra pequeña pero reveladora secuencia.








B
Gana todos los juegos que SONY ponga a la venta en el 98 para PLAYSTATION
de los que imaginas...
¿Es el Padre Apeles un profeta de Plutón?
¿Debajo de la epidermis de tu horrible vecina se esconde una cucaracha venusiana?
LACK
hos reservados.
1
2
3
4
5
Rellena este cupón con los nombres de cinco personajes famosos que aparezcan o se nombren como alienígenas en la película y envíalo con tus datos antes del 7 de enero de 1997 a Ediciones Reunidas S.A. c/ O'Donnell 12. 28009 Madrid, (no se aceptarán fotocopias). Indicando en una esquina del sobre MIB.
De entre todos los acertantes se realizará un sorteo del que saldrá el afortunado ganador. El hecho de formar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores.
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION
EDAD
POBLACION
C.P.
PROVINCIA
TELEFONO

LA CHICA de ayer

Tomb Raider 2

Parece que fue ayer cuando **Lara** y sus encantos aparecieron por primera vez en nuestras vidas. Marcó un hito en la historia de los videojuegos y de paso se convirtió en el **mito erótico** de la década de los noventa. Unos marcados polígonos (aquí no vale lo de las curvas) son su tarjeta de presentación.

Todos estábamos deseosos de comprobar lo que las consolas de 32 *bits* eran capaces de hacer, y con la llegada de TOMB RAIDER nuestras expectativas se fueron confirmando. Primero fue la versión para ***SATURN***, muy buena sin duda, pero una vez llevado a ***PLAYSTATION*** TOMB RAIDER se colgó el cartel de clásico. Luego llegó la «Laramanía», con una señorita Croft que desde entonces ha conseguido más portadas en revistas ajenas al mundo del videojuego, que algunas de las modelos más cotizadas. Tal es la importancia que esta ciber-señorita despierta que en CORE hay una persona cuya única dedicación es perfeccionar los polígonos de tan célebre personaje. En fin, un fenómeno social cuya continuación lúdica (nuestro verdadero interés) estábamos esperando desde hace ya varios meses.

TOMB RAIDER 2 ha supuesto un enorme esfuerzo para sus programadores. Superar el sobresaliente aspecto que la primera parte mostraba no parecía una tarea precisamente fácil. La primera gran novedad gráfica hace referencia a la composición de los distintos escenarios. En los casos en que ha sido posible se han diseñado niveles abiertos, lo que en un principio iba a resultar un tremendo *handicap* para el *engine* que la compañía británica había diseñado. La solución se halló en los sombreados, un método que, no sólo no resulta molesto, sino que además se agradece. Con esto se consigue que los escenarios de **TOMB RAIDER 2** fluyan ante nuestros ojos con la misma suavidad con que lo hacían en la primera parte. La segunda gran novedad la encontramos en los



Los vehículos son una de las grandes novedades de esta segunda parte. Una moto de nieve y las embarcaciones en Venecia aparecerán para facilitarnos aún más la aventura.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EIDOS
PROGRAMADOR	CORE DESIGN

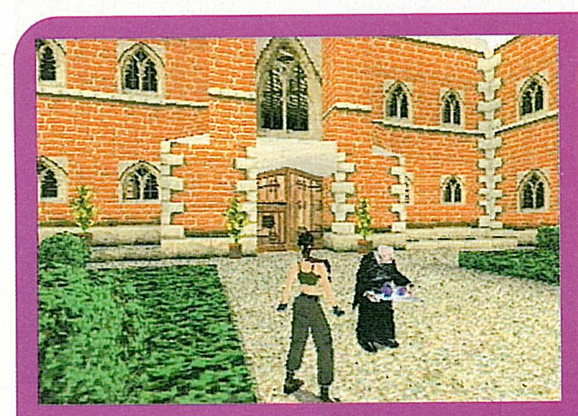
VALORACION

TOMB RAIDER 2 era, lógicamente, uno de los títulos más esperados de estas navidades. Las expectativas en torno a él se han cumplido en su totalidad, y en algunos casos podemos asegurar que nos ha dejado con la boca abierta. Es difícil resistirse a los «encantos» de este juego, pero en este caso es preferible no oponer ninguna resistencia y sumergirse por completo en una aventura tan bien ideada como plasmada. Sublime.

TOMB RAIDER 2

PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	energía
Fases	17
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	Memory card (1 bloque)



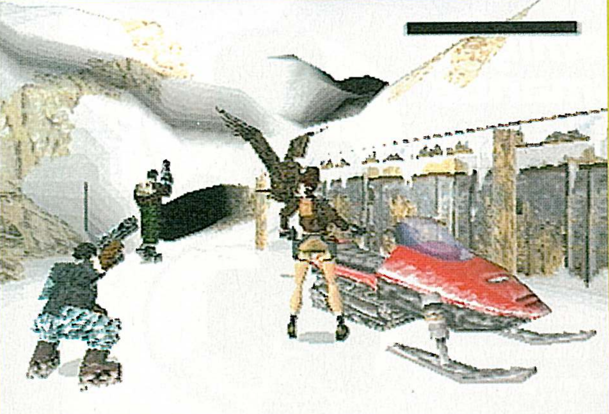


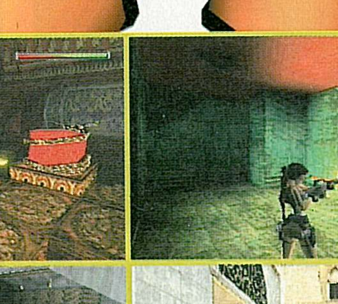
Lara, su casa y el mayordomo...

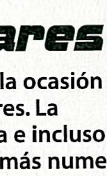
TOMB RAIDER ha proporcionado ganancias casi insultantes tanto para EIDOS como para CORE, pero por lo visto, Lara Croft también ha pillado parte del montante económico que el dichoso juego ha dejado a las arcas británicas. No se explica de otra forma el hecho de que Lara haya contratado a un mayordomo, aunque viendo la longevidad del mismo y su escasa agilidad (es más lento que Doc escribiendo una maqueta), empezamos a pensar que los orígenes de Lara se sitúen en la zona noreste de la península. Por cierto, pateaos bien toda la casa incluida la parte exterior (novedad en esta segunda parte), ya que es posible que más adelante os deis un ajetreado paseo por ella.

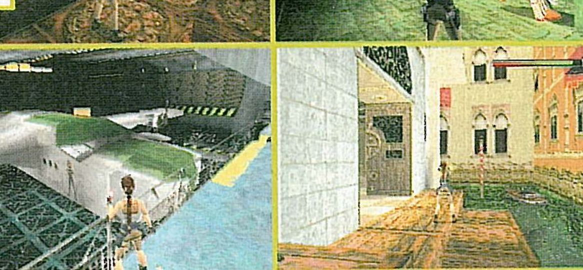


La belleza de los escenarios y su majestuosidad serán la nota dominante durante toda la aventura.











Nuevos lugares

Con **TOMB RAIDER 2** tendremos la ocasión de visitar incomparables lugares. La Muralla China, el Tibet, Venecia e incluso una plataforma marítima. Los más numerosos, y a la vez los más difíciles, serán los niveles submarinos, con tiburones tan grandes como el propio **THE PUNISHER**.

GRAFICOS 95

sin perder apenas suavidad en los movimientos, CORE se ha permitido el lujo de crear unos escenarios impresionantes. Hay maravillas como el Teatro de la ópera que hay que ver para creer. Desde ahora, el listón está muy alto.

MUSICA 93

con tanto alarde gráfico, era de esperar que CORE descuidase el apartado musical. No sólo no es así, sino que además han creado melodías repletas de tensión y armonía. otras partituras, piezas clásicas, completan el *score*.

SONIDO FX 94

Los más fervientes admiradores de Lara Croft están de enhorabuena. CORE ha echado el resto para recrear con sugerentes sonidos cada acción de la protagonista. Todo lo demás, por supuesto, está igual de logrado.

JUGABILIDAD 95

Quien haya jugado a TOMB RAIDER sabe que la adicción que genera es casi infinita. En **TOMB RAIDER 2** la cosa ha cambiado... a mejor. Cada nuevo paso que demos nos proporcionará, si cabe, emociones mucho mayores y escenarios inolvidables.

GLOBAL



+ Todo en **TOMB RAIDER 2** es perfecto... o casi todo.

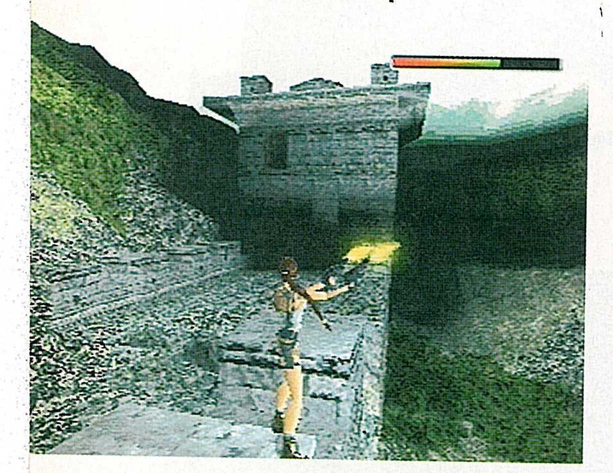
– Algunos enemigos quedan suspendidos en la nada cuando mueren. Muy curioso.

efectos de luz. Cada polígono, cada textura, responden a la luz de forma independiente. Es decir, cuando Lara, por ejemplo, enciende una bengala, la parte más cercana a ella se ilumina fuertemente, decreciendo la luminosidad con la distancia. Un efecto en teoría sencillo pero que gráficamente resulta espectacular (e indispensable). La gran sorpresa nos la llevaremos cuando en el segundo nivel, ya en Venecia, Lara disponga de una embarcación para desplazarse por los canales. No será éste el único motivo de alegría, ya que más adelante, en los niveles del Tibet, una moto de nieve se pondrá a disposición de Lara para moverse por los paisajes nevados de tan espectaculares niveles.
Nuevas armas, nuevos movimientos (un salto mortal especial, por ejemplo), enemigos humanos y diecisiete niveles cuyos mapeados ocuparán varias horas de nuestro precioso tiempo (varias por mapeado). Además, las músicas crean la ambientación perfecta dependiendo del nivel, con melodías especialmente bellas como la de Venecia. Por último los efectos de sonido, con nuevos y sensuales efectos para la propia Lara, todos ellos con la innegable capacidad de ponernos los pelos como escarpias. Esperábamos impacientes una segunda parte, y aquí la tenemos flamante ante nosotros.
Ahora no podemos más que agradecer el esfuerzo que la gente de CORE ha realizado. Sabíamos de la dificultad de superar a TOMB RAIDER y hoy podemos asegurar que lo han conseguido. Y además de calle.

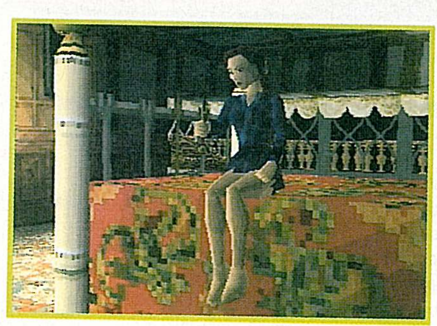
J. C. MAYERICK



*El teatro de la Opera en Venecia es uno de los parajes más bellos de todo **TOMB RAIDER 2**. Ver para creer.*







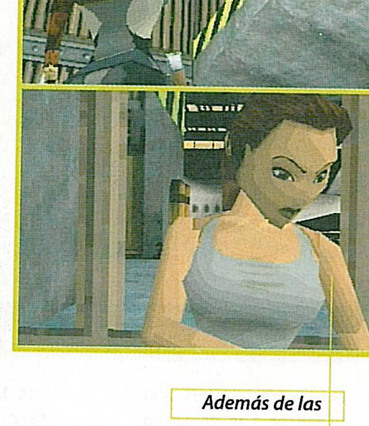
Enemigos humanos







Lo que más extrañará a los usuarios que en su día disfrutaron con TOMB RAIDER es la presencia masiva de enemigos con apariencia humana. Dejando de lado determinados *Final Bosses* (y algún que otro cazador furtivo por ahí perdido), todos los personajes que aparecían en el juego eran animales o seres de ficción. En **TOMB RAIDER 2** la cosa cambia notablemente. Como se puede apreciar en las imágenes de la derecha, los terroristas, contrabandistas, submarinistas asesinos y demás calaña de mala muerte, supondrán el mayor peligro del juego. Por supuesto, tampoco faltarán Yetis, perros, tigres, águilas y tiburones de diez metros, aunque sin duda serán los menos. Lo peor de todo es que los humanos, como seres inteligentes, llevan armas de fuego, por lo que habrá que tener mucho cuidado de no situarnos en su punto de mira más tiempo del necesario. Además, por primera vez en la historia, unos personajes, los guardianes del Tíbet, nos ayudarán a acabar con los enemigos. Una mano amiga no viene mal de vez en cuando.



*Además de las escenas pre-renderizadas, hay nuevas secuencias 3D que **PSX** generará en tiempo real.*

AGARRATE fuerte

Sonic R









Aunque a primera vista pueda parecer un juego un poco extraño **Sonic R** es un **diamante en bruto** repleto de sorpresas. Aquí os las desvelamos.





SUPER Información

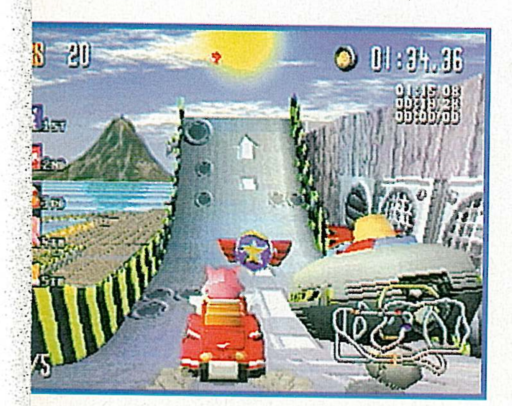
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	TRAVELLER'S TALES

Hace algo más de medio año que llevamos viendo pantallas y jugando a *demos* de este juego, pero no hemos sabido lo maravilloso que era hasta que hemos tenido el juego acabado en las manos. En las primeras *betas* que recibimos, el control de los personajes era completamente caótico, y pasábamos la mayor parte del tiempo fuera de la pista, lo que presagiaba un juego bonito pero injugable. Rectificar es de sabios, y los programadores han mejorado muchísimo el control y podremos controlar a los personajes a la perfección desde las primeras partidas ajustándonos al trazado de la carretera al milímetro. Siguiendo en el apartado de control, os diremos que éste cambia bastante dependiendo del personaje elegido, ya que al igual que en los Sonic de toda la vida, todos son distintos: Sonic puede saltar en el aire, Tails vuela, Knuckles planea, Robotnik lanza misiles... La victoria en las carreras dependerá en muchas ocasiones del personaje que controlemos. Los gráficos son literalmente de otro mundo, y no habíamos visto nada parecido en **Saturn**. Utiliza transparencias reales (algo que vemos por primera vez en 3D en la consola de SEGA), efectos que parecían imposibles y no se percibe ningún tipo de ralentización. Las melodías y canciones marcan un antes y un después en lo que se refiere a bandas sonoras de videojuegos, y son dignas de figurar en la lista de los 40 y bailarse en las discotecas. Sólo por eso ya valdría la pena comprarse el juego. En





*Las transparencias, luces, los efectos gráficos imposibles y la suavidad desbordante están a la orden del día en este **Sonic R**.*



VALORACION

cuando vimos que el SONIC TEAM dejaba en manos de TRAVELLER'S TALES este proyecto pensamos que, aunque eso aseguraba un mínimo de calidad, no llegaría a la misma brillantez que si **YUJI NAKA** se encargaba personalmente de él. evidentemente, estábamos equivocados, ya que este equipo británico ha creado uno de los más divertidos juegos de conducción de todos los tiempos, que además es un SONIC digno de figurar entre los mejores y que gustará a todos los usuarios de **SATURN**.

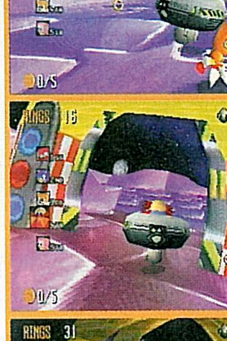
SONIC R

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	5 circuitos
Continuaciones	no
Passwords	no
Grabar Partida	sí



Cuando compitamos en los circuitos, si nos fijamos en el camino que siguen nuestros contrarios descubriremos atajos.





Si logras terminar el primero en los cuatro circuitos iniciales tendrás el privilegio de correr en Radical Emerald, una pista de impresionante factura técnica, repleta de transparencias.

Circuitos

Los que hayáis seguido el desarrollo de la saga encontraréis la ambientación de las pistas bastante familiar, ya que se inspiran en algunas de las fases más legendarias de los Sonic. También podréis descubir elementos propios de las plataformas, como los muelles o los ascensores, muy útiles a la hora de atajar en algunos de los circuitos. La elección de uno u otro personaje será crucial a la hora de ganar o perder una carrera. Saber elegir al más adecuado para cada circuito es algo que puede hacernos triunfar.

Time attack

Si nos cansamos del modo Campeonato, siempre podremos disfrutar de los cuatro modos distintos de Time Attack en los que podremos correr, buscar globos e incluso jugar "a pillar" con el resto de contrincantes de la carrera.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94 — el *engine* 3D más impresionante que jamás se haya visto en una **Saturn** sirve para mover, con una suavidad increíble algunos de los decorados más preciosistas que se hayan visto, con trasparencias y efectos de luz incluidos.	95 — sólo por la música y las canciones ya valdría la pena comprarse este compacto. **Richard Jacques** ha acertado plenamente al incluir la voz de **TJ Davies**. Gracias a esto, disfrutaremos de una de las mejores bandas sonoras.	80 — Los nostálgicos disfrutarán con todo el repertorio de efectos de la saga, e incluso podrán escuchar algunos FX rescatados del primer Sonic, como los anillos, los saltos o las musiquillas que sonaban al coger una esmeralda.	94 — puede parecer que es una tarea fácil terminar este juego, pero no lo es en absoluto encontrar las siete esmeraldas y todos los secretos de este gran juego. esto requerirá un completo dominio de todos y cada uno de los trazados.	94 + Buenos gráficos, músicas geniales y suavidad insuperable. − **Sonic R** es casi la única joya de **Saturn** para esta Navidad.



cuanto al desarrollo de juego, es tan divertido y jugable como cabría esperar. Y con muchas sorpresas, ya que cada circuito tiene infinidad de atajos para que recortes tiempo. Además, si vamos recolectando anillos podremos abrir una serie de puertas que nos conducirán a las tan preciadas esmeraldas.

Los modos de juego son los normales en este tipo de juegos, *Championship*, *Time Attack* y el de dos jugadores. Si terminamos el campeonato se nos obsequiará con un quinto circuito y un personaje secreto. El modo *Time Attack* es un tanto peculiar, ya que se puede jugar a él de cuatro maneras distintas. Las dos primeras no son muy originales, pero las otras en que deberemos encontrar cinco globos en cualquier parte del circuito, o tocar a cuatro personajes que huyen de nosotros son divertidísimas. TRAVELLER'S TALES, nos han demostrado una vez más que para hacer un juego digno de la mascota de una compañía no hace falta que esté programado en **Japón**. **Sonic R** es una obra maestra digna del mismísimo SONIC TEAM. Uno de los bombazos de esta Navidad.

THE PUNISHER

Atajos

Sonic R no podía ser un juego de conducción como cualquier otro, y por eso todos sus circuitos están repletos de secretos y sorpresas. Para empezar, cada una de las pistas están llenas de atajos que harán que adelantemos unos preciados segundos. En algunos casos estas rutas ocultas pueden ser más largas que el camino original, y las veremos dibujadas en el mapa del circuito de la parte derecha. Si encontramos un número determinado de anillos, podremos abrir puertas que nos conducirán a las Esmeraldas del Caos, y si logramos encontrar las siete gemas, dispondremos de más personajes extras en el juego, incluso podremos manejar a Metal Sonic.







El manejo de los personajes ha mejorado muchísimo desde las primeras betas, y ahora ya se pueden controlar las acciones a la perfección con cualquier tipo de mando. Si queréis ajustaros a las curvas al milímetro, usad el mando analógico.



2 jugadores



En el modo de dos jugadores, como viene siendo habitual en este tipo de juegos, deberemos vencer al contrincante en varias vueltas demostrando quién es el mejor en el dominio de la carretera.



Si os aburrís del modo normal de dos jugadores os podréis enfrentar en una competición singular y encontrar cinco globos azules situados en cualquier parte del decorado antes que lo haga el otro jugador.

La trilogía cinematográfica más explosiva de todos los tiempos ya está aquí

JUNGLA DE CRISTAL

LA TRILOGÍA

CORRE, DISPARA Y CONDUCE A TRAVÉS DE UN JUEGO DE CINE



Jungla de Cristal™



Jungla 2: Alerta Roja™



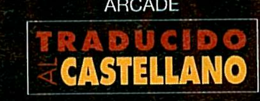
Jungla de Cristal™: La Venganza™







ARCADE





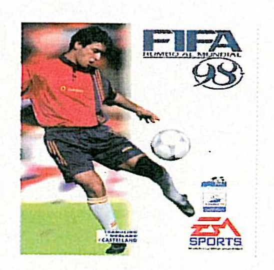


Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**



La esencia del FUTBOL

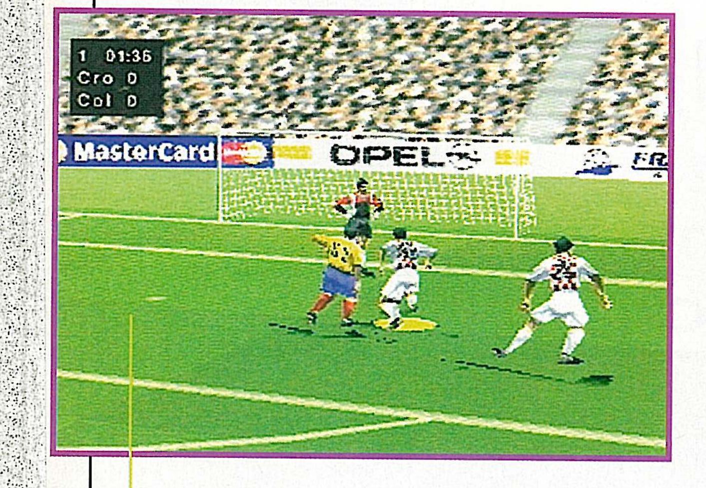
FIFA: Rumbo al Mundial´98



De la mano de Raúl, la tercera entrega de FIFA para ***PlayStation*** supone una importante mejora con respecto a sus antecesores. A la ya habitual calidad técnica se unen una apreciable mejora de la jugabilidad, un gran ***editor*** y una actualización de jugadores casi perfecta.

SUPER *Information*

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	E.A.
PROGRAMADOR	E.A.SPORTS

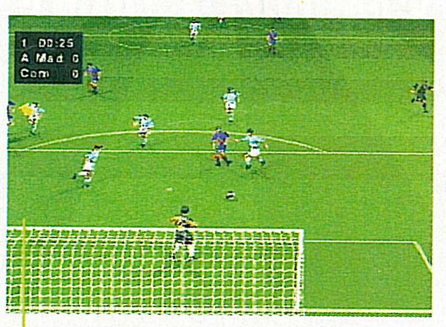


En los traspasos entre clubs el dinero juega un papel fundamental. Además incluye detalles como la degradación de algunas zonas del terreno de juego y una impresionante reproducción de las condiciones metereológicas.

Desde la primera aparición de FIFA para ***MEGA DRIVE***, estas fechas suelen coincidir con una nueva entrega de la saga. Con el horizonte puesto en el próximo mundial de **Francia**, ELECTRONIC ARTS ha tirado la casa por la ventana en una impresionante campaña publicitaria. En la citada promoción, la pieza clave es el numero 7 del **Real Madrid**, el imprevisible **Raúl Gonzalez,** que a sus 20 años se ha convertido en una de las grandes figuras de una liga plagada de estrellas. Su imagen aparecerá en la carátula del juego en su lanzamiento en todo el mercado de habla hispana, en **Brasil** y **Portugal**. Entre los diferentes soportes en los que piensa lanzarse el programa, la versión de ***PLAYSTATION*** es la primera en llegar hasta los canales de distribución. De esta manera se convierte en la tercera entrega para la consola de SONY y sin duda la que más rendimiento ha sacado a los 32 *bits* de todas ellas. El comienzo ya es una buena muestra de lo que nos espera, ya que la espectacular *intro* está marcada por los compases de la música de **Blur**. Visualmente vuelven a utilizarse polígonos con texturas, mejorando incluso el detalle en el diseño de los jugadores. Para poder deleitarse con



*Se mejora el movimiento de los jugadores empleando 15 cuadros de animación. Para ello se ha contado con la colaboración de un Kinesiólogo y con la captura de movimientos de **Ginola**.*



*En el apartado de competiciones la oferta es muy amplia. Pueden disputarse desde la liguilla de clasificación para el mundial de **Francia**, hasta una liga personalizada con los clubs de cualquiera de las once competiciones incluidas.*

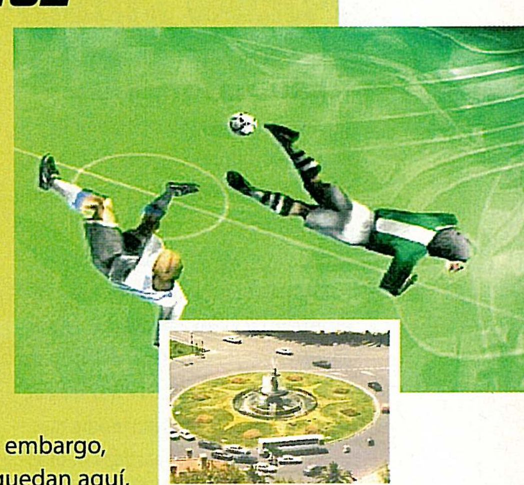






COMENTARIOS Hay que destacar la incorporación de los comentarios de ***Manolo Lama** y **Paco González**. De esta forma los comentaristas de la SER se unen a **J. J. Santos** (EURO 96), a **José Angel de la Casa** (POWER SOCCER 2) y a **Matías Prats** (INTERNATIONAL TENNIS OPEN) en la participación en videojuegos deportivos.*

Intro y vídeos







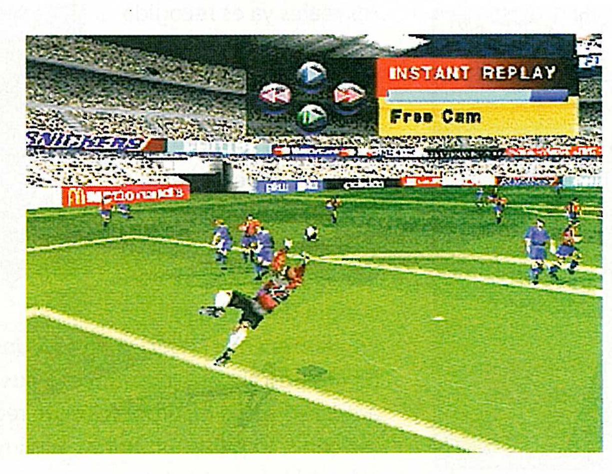
La habitual espectacularidad de ELECTRONIC ARTS en las *intros* vuelve a ponerse de manifiesto con un vídeo en el que se mezclan de forma magistral imágenes reales al ritmo de la música de **Blur**. El resultado es una sucesión de imágenes impresionante, a la altura de los mejores vídeos músicales del mercado. Sin embargo, los vídeos incluidos no se quedan aquí, ya que, al seleccionar cualquiera de los 16 estadios recogidos, se ofrecen imágenes de las ciudades en las que se encuentran situados. Así, es posible disputar partidos, y a la vez ver algunos de los monumentos en ciudades de **Italia**, **Francia**, **Estados Unidos** y **España**, concretamente **Barcelona**.



FIFA: RUMBO AL MUNDIAL'98 es la entrega de la saga que saca mayor rendimiento a los 32 bits de SONY.

VALORACION

La unión de la clásica calidad gráfica de toda la saga a una jugabilidad superior a la habitual hacen de la versión para 1997 de FIFA la mejor de todas las aparecidas hasta ahora. Su gran competidor sigue siendo ISS PRO, al que aún no llega a superar totalmente en jugabilidad, pero le da todo un baño en cuanto a opciones disponibles.

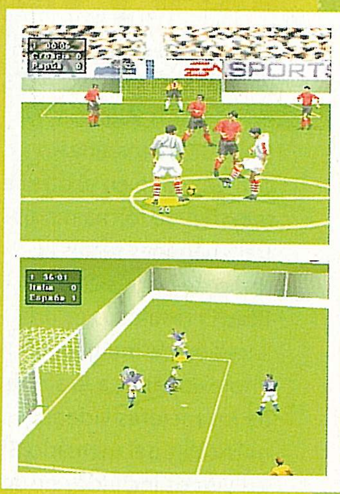


esta calidad gráfica, se dispone de nueve cámaras, una más que la anterior versión, y diferentes planos de *zoom*. La aparición de clubs de once países junto a selecciones nacionales vuelve a ser otra de las claves del éxito. Los jugadores también son reales, aunque en esta ocasión, a diferencia de las anteriores entregas, se han empleado los de la temporada en vigor. La actualización es impresionante, ya que recoge hasta fichajes de última hora, como el de **Rivaldo** por el **F.C. Barcelona**, e incluso se adelanta a los acontecimientos con la incorporación

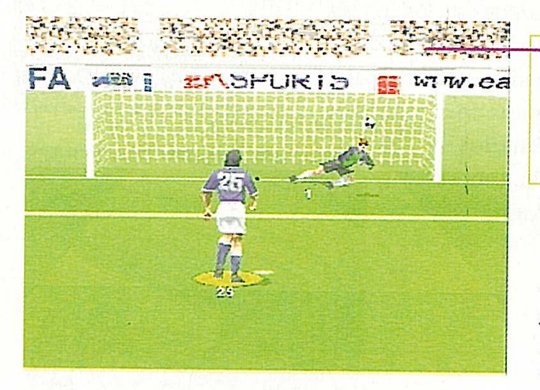
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	93	95	94	94
El juego derrocha espectacularidad y calidad técnica por los cuatro costados. Por fin se han eliminando los bruscos desplazamientos del balón que caracterizaban a sus antecesores. Además, se han mejorando las animaciones.	La incorporación de canciones de éxito es cada vez más habitual en los videojuegos, especialmente en los deportivos. En esta ocasión el tema central de la *intro* corre de la mano de **Blur**, con uno de sus éxitos de su último disco.	La retransmisión de **Manolo Lama** y la colaboración de **Paco González** son un importante aliciente para el mercado español. Además, hay que tener en cuenta que la calidad y sincronización con el juego supera a lo habitual.	Es el apartado más mejorado con respecto a la anterior entrega. En ello influye tanto el control de los jugadores como la presencia de equipos reales. La atualización de plantillas y el editor son realmente impresionantes.	+ Las mejora de la jugabilidad era su asignatura pendiente. – No hay ningún aspecto negativo relevante.

Futbol Indoor

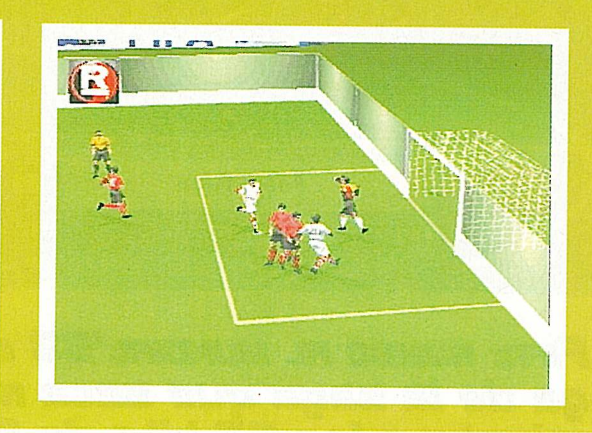
La modalidad de fútbol *Indoor* incluida en **Fifa: rumbo al Mundial'98** recoge la tendencia introducida en la anterior entrega de Fifa en sus diferentes versiones. La disciplina deportiva que aparece reflejada no es exactamente igual que lo que se conoce en **España** como Fútbol Sala. La principal diferencia es que el terreno de juego aparece rodeado de paredes, lo que hace que el balón nunca salga fuera del campo. En este modo de juego, la velocidad se hace mucho más endiablada que en los partidos tradicionales de fútbol 11.



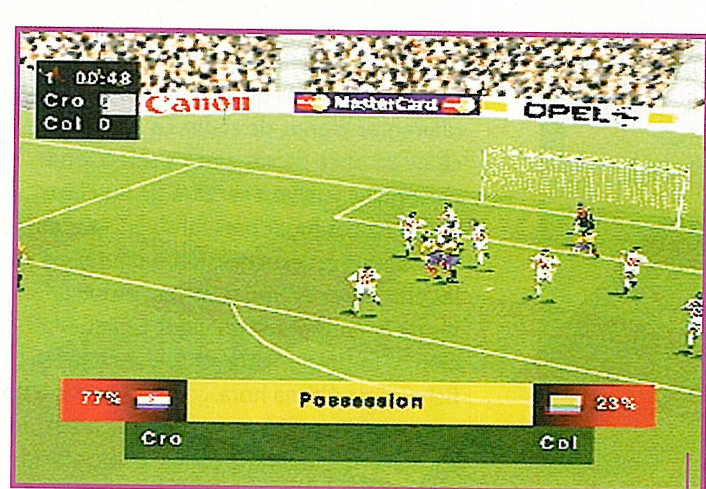




Los penaltis han sido una de las asignaturas pendientes de toda la saga. En algunos de los primeros títulos no aparecían, mientras que en los restantes se ofrecían sólo en el transcurso del juego. Ahora se incluyen como una modalidad independiente.







de **Karembeu** al **Real Madrid**. En el apartado de los jugadores también presenta, como novedad, un completo editor al estilo de los incluidos en los simuladores de baloncesto. Esta circunstancia hace posible crear los rostros de las estrellas de la liga incluyendo aspectos como color de piel, corte de pelo o forma de la cara. Si además quieres modificar el diseño de la indumentaria de un equipo, también puedes hacerlo con un segundo editor. Sin embargo, la utilización de clubs y jugadores reales ya es recogida por otros títulos (POWER SOCCER o 442), por lo que ELECTRONIC ARTS se ha dado cuenta que este aspecto tenía que ser apoyado por una buena jugabilidad. Por ello la principal mejora del juego se encuentra en el citado apartado, donde ha logrado superar con creces a sus antecesores. La incorporación de regates con sólo pulsar un botón, la eliminación del juego al pelotazo y unos desplazamientos de balón más suaves son sus mejores armas. Entre las opciones hay que destacar la posibilidad de disputar los grupos de clasificación para el mundial, la inclusión de tandas de penaltis en perspectiva real (por primera vez) y la de disputar partidos de fútbol cinco (ya recogida en la versión del 97). Todo esto hace que se sitúe a la altura de ISS Pro, al que gana por goleada en opciones y casi iguala en jugabilidad.

Es la primera vez que se emplean los equipos y jugadores de la temporada en curso. Esto supone otra importante mejora con respecto a sus antecesores en los que los datos se referían a la campaña anterior.



Una de las grandes novedades de la nueva entrega de EA es la incorporación de dos editores. Uno de ellos permite crear jugadores determinando sus rasgos físicos. El segundo hace posible modificar el nombre e indumentaria de los equipos.

CHIP & CE


¡Realismo al límite de tu imaginación!
automobili
Lamborghini
NINTENDO 64
Hasta 4 jugadores simultáneamente.
Hasta 24 coches disponibles.
Seis estimulantes circuitos, más la bonificación de modo de carrera en sentido contrario.
4 estilos de carreras diferentes: arcade, carrera única, campeonato y contrarreloj.
Compatible con el Rumble Pak™ y el volante.
Posibilidad de salvar tiempos récord.
Diversas opciones: cambio de marchas manual o automático, boxes, pantalla dividida (2, 3 ó 4 jugadores).
Las marcas registradas Automobili Lamborghini y Diablo son propiedad de y se utilizan bajo licencia de Automobili Lamborghini S.p.A., Italy.
© TITUS-1997
TITUS
SPACO, S. A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
Avda. de la Industria, 8
Tres Cantos - 28760 Madrid
Tfno.: 91 - 803 66 25 Fax. 91 - 803 35 76

el CUERPO del delito

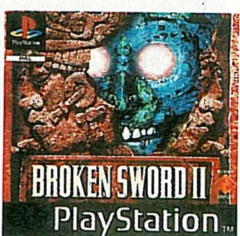
Broken Sword II

Los integrantes de REVOLUTION ***siguen demostrando*** su solvencia en un terreno, hasta ahora, cenagoso para el entorno de las ***consolas***. Sin duda, con juegos de una ***calidad contrastada*** como **BROKEN SWORD II**, el género calará hondo entre el público.





FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	REVOLUTION





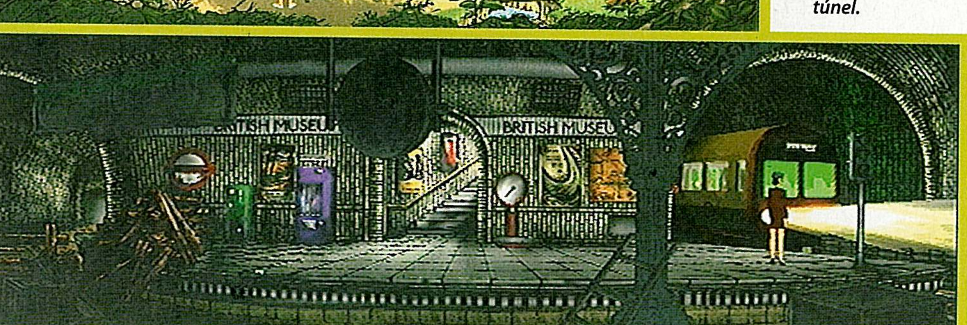
George Stobbart apenas ha terminado de reponerse de su primera aventura y de nuevo se ve envuelto en una trama de misterio que, como en la primera parte, comienza en **París**. Un traficante de drogas que también está implicado en el mercado negro de restos arqueológicos secuestra a la compañera de Stobbart, Nico. Al parecer se encuentra muy interesado en hacer desaparecer tres piedras aztecas que están localizadas en diferentes partes del mundo. Unicamente un chamán de un poblado indígena sabe cuál es la verdadera función de las piedras. Sirvieron para encerrar al Dios del mal Tezcatlipoca en un espejo, y salvar al mundo de su crueldad. Ahora este ser tiene la oportunidad de escapar de su cautiverio. Un sacrificio humano en el día del eclipse bastará para conseguirlo si Nico y George no encuentran las rocas sagradas antes. De esta manera comienza el desarrollo de **BROKEN SWORD II**. El guión ha sido estructurado de forma que el jugador vaya descubriendo los hechos escalonadamente. Como si de una película se tratara, las pesquisas de los protagonistas irán aportando nuevas pistas y desvelando los misterios de la aventura para sorprender y motivar al jugador en cada uno de los 12 capítulos.

un juego con estilo

Entre los componentes de REVOLUTION hay diseñadores procedentes de DISNEY. Ya dejaron patente su sello en la primera entrega de BROKEN SWORD y han vuelto a hacerlo en esta segunda parte. El resultado es de una belleza y una calidad fabulosas que dotan a esta serie de personalidad propia dejando el pabellón muy alto para posteriores producciones. Si en lo relativo al diseño ambas entregas se hallan más o menos parejas, en el apartado técnico hemos encontrado diferencias claras. Para empezar, se ha aumentado la resolución a 640x240 *pixels*, tanto en los escenarios como en los *sprites*, gracias a nuevas

VALORACION

- **BROKEN SWORD II** se confirma como la mejor aventura gráfica para los 32 *bits* de SONY. La mayor longitud de la aventura, las importantes mejoras gráficas y el mayor número de puzzles unido con un guión original y repleto de humor, así lo confirman.
- uno de los mayores problemas que encuentran los usuarios de consola para introducirse en este género es el idioma. Por suerte, **BROKEN SWORD II** está traducido y doblado al castellano.



La estación de metro es uno de los escenarios más impactantes, sobre todo cuando el tren pasa a toda velocidad por el túnel.

BROKEN SWORD II

AVENTURA GRAFICA

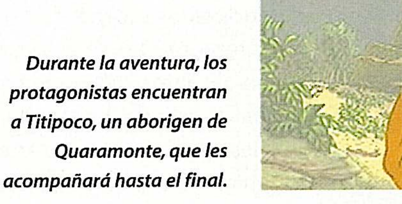
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	12 capítulos
Continuaciones	no
Passwords	no
Grabar Partida	memory card

OPINIÓN *Si Tezcatlipoca vuelve a la vida, las consecuencias pueden ser terribles para todos los habitantes del planeta. Si llegara a ser despertado de su sueño de siglos, una terrible explosión terminaría con todo ser vivo que se encuentre cerca de la pirámide que le sirvió de cárcel. Nico y George deben darse prisa, mucha prisa.*



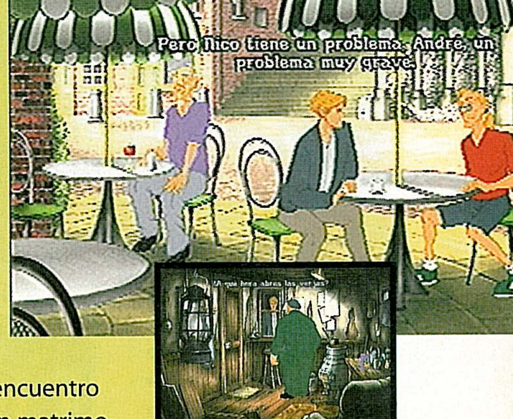

De película

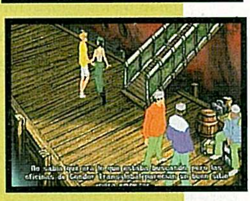
Las secuencias en *Full Motion Video* son el complemento perfecto para una aventura gráfica de la calidad de **BROKEN SWORD II**. REVOLUTION, los programadores del juego, han realizado un trabajo perfecto en este apartado con escenas que amplían nuestro conocimiento de lo que está sucediendo en otros lugares a algunos personajes implicados en la trama del juego. Además, sirven para relajarnos un poco cuando ya hemos solucionado algún enigma y nos dirigimos a nuevos lugares. También se han incluido secuencias cuando George o Nico mueren a manos de los esbirros de Karzac. Sí, porque como si fueran personajes de carne y hueso, si realizamos una acción fuera de tiempo podemos caer presa del enemigo. Aunque éste no sea uno de los apartados imprescindibles en un título, sirve para dar el toque perfecto a una obra maestra. Por supuesto, la secuencias también están dobladas al castellano y el texto se encuentra traducido a la perfección.



Durante la aventura, los protagonistas encuentran a Titipoco, un aborigen de Quaramonte, que les acompañará hasta el final.

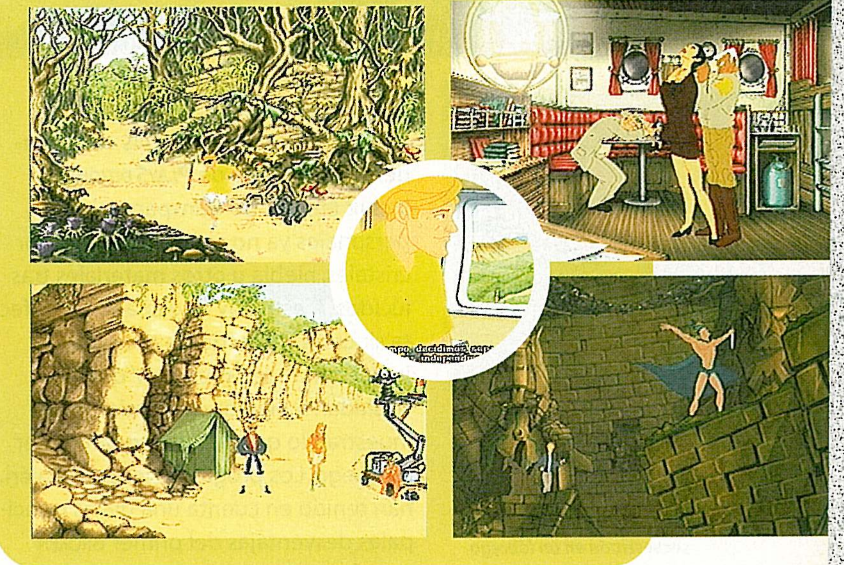
Capítulos del juego





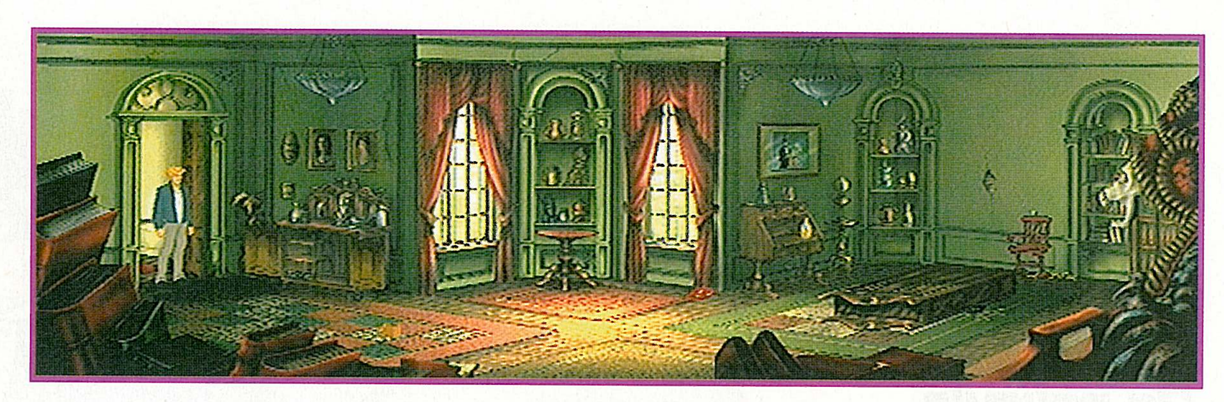


BROKEN SWORD II está dividido en 12 capítulos diferentes. La aventura comienza en **París**, donde George visitará un café y un galería de arte, después de escapar de la casa de Oubier. Tras rescatar en **Marsella** a Nico, ambos se embarcan en un crucero rumbo al **Caribe**. Una vez en **Quaramonte** George tiene un encuentro con una pareja conocida. Un matrimonio americano un tanto extravagante que en esta ocasión pueden ayudarle a resolver el misterio de las piedras. El desarrollo de la aventura lleva a nuestros protagonistas a la selva centroamericana, donde un misionero salva la vida a Nico y pone en contacto con el chamán a George. A partir de aquí las acciones del juego acabarán conduciéndonos a unas ruinas donde permanece oculto Tezcatlipoca.



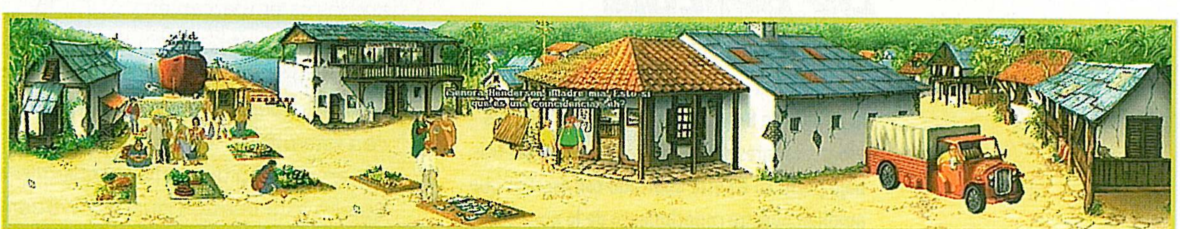


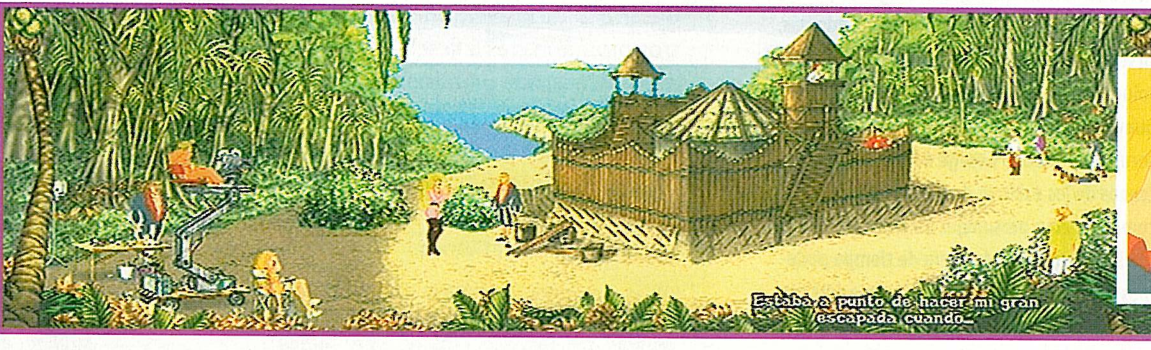
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	89	92	94	94
El apartado gráfico del primer BROKEN SWORD ya resultaba impresionante, pero en la segunda parte los señores de REVOLUTION han redondeado la faena, con una mayor resolución gráfica y añadiendo efectos de transparencia.	No se puede poner ninguna objeción a la labor de **Barrington Pheloung** a la hora de componer las melodías. Todas cumplen a la perfección su labor ambiental a lo largo del juego. Quizá el problema sea ése, que son sólo ambientales.	Los programadores han dado vida a todos los escenarios del juego con multitud de efectos sonoros. Pero sobre todo, cabe destacar la labor del doblaje al castellano, que permanece fiel a los diálogos originales del juego.	Las mejoras no sólo se han dado en los apartados técnicos. También se ha dotado al juego de un mayor número de puzzles aumentando la dificultad y la longitud de la aventura respecto a la primera entrega de BROKEN SWORD.	+ el guión de la aventura, los gráficos, el humor... todo. – Que ésta sea la única referencia fiable dentro del género.



MERCADILLO *La amplitud de algunos escenarios resulta sorprendente. Aquí os mostramos algunos de los lugares más espectaculares del juego. En concreto el mercadillo de Quaramonte, la localización más grande y con mayor número de personajes, que sufre de alguna que otra ralentización.*

MANSION *Arriba podéis observar el estado en el que quedó la casa de De Lúcar después de la gran fiesta de inauguración. Nosotros le avisamos, pero no pudo resistirse.*











Mientras George se dirige al café para encontrarse con Andre Lobineau, el ex-novio de Nico, ésta permanece secuestrada en un lóbrego almacén de los muelles de Marsella. Pablo, un indio mexicano, y Karzac, un traficante de drogas, la interrogan sobre el paradero de una de las piedras aztecas.

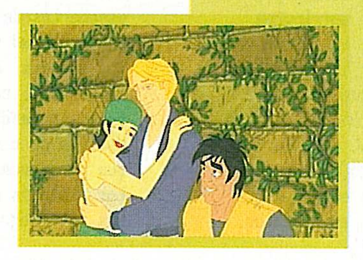
técnicas de compresión. También se han aprovechado mejor las capacidades del *hardware* de **PLAYSTATION** al incluir efectos de transparencia. Los personajes ya no serán ocultados por cristales, niebla u otros materiales traslúcidos. A esto hay que añadir la perfecta sincronización de las acciones del juego con escenas en *FMV* que nos trasladan a nuevos escenarios o nos muestran lo que sucede en otro lugar del juego. Los programadores también han tenido en cuenta una de las principales desventajas del primer BROKEN SWORD, el período de carga que llegaba a ser desesperante. Ahora, con rutinas de precarga, las secuencias en *FMV* y el paso a nuevas zonas serán cargadas en un menor tiempo sin apenas interrumpir el juego. **Barrington Pheloung** vuelve a repetir en el apartado musical con excelentes melodías ambientales pero que han perdido el protagonismo que tanto nos deleitó en la primera parte. Sin duda la aventura de las navidades y, por si fuera poco, saldrá doblada al castellano.

R. DREAMER

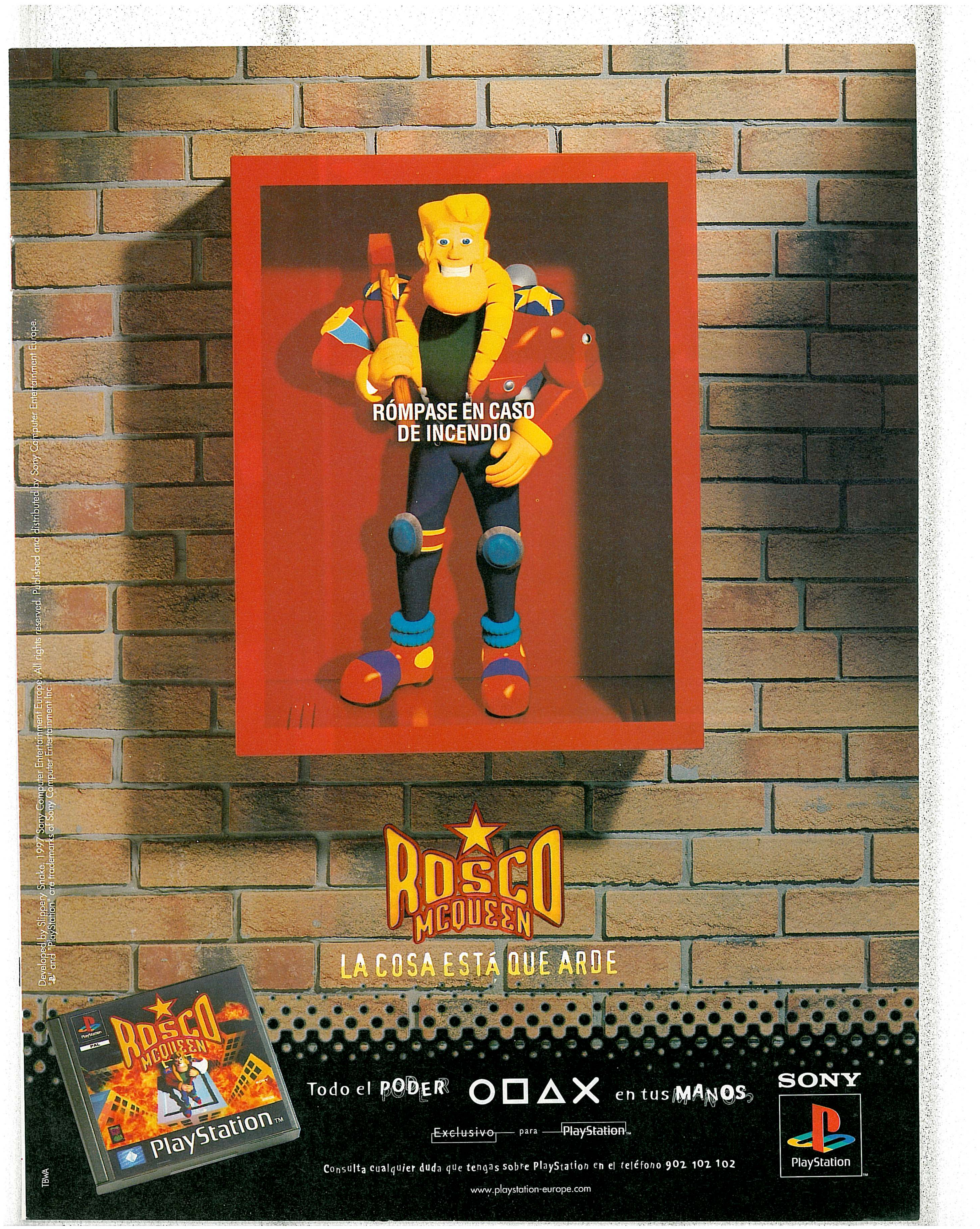
Los personajes

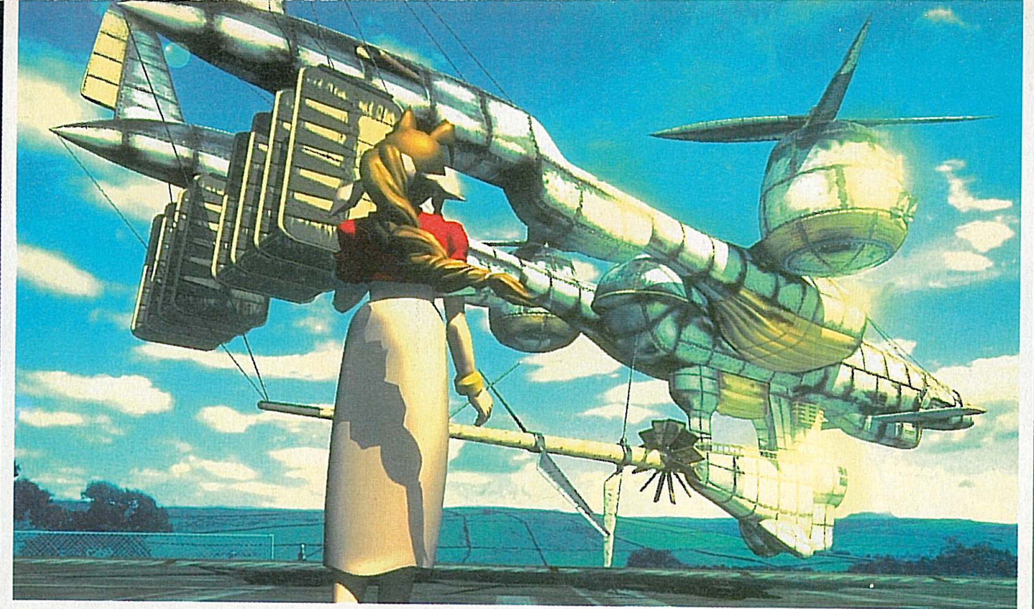




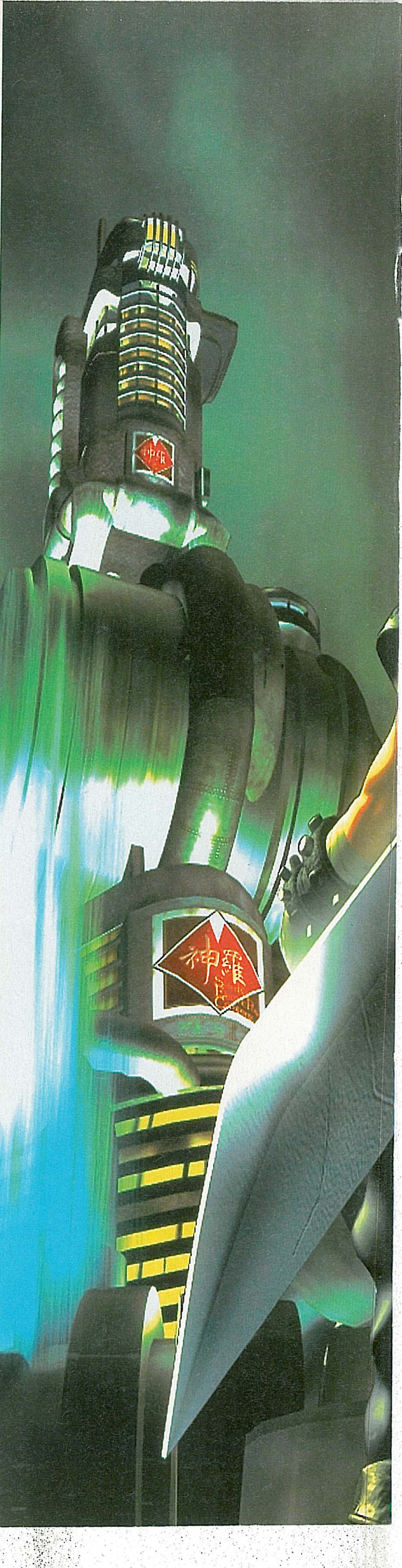


En esta ocasión no será George el único en arriesgarse en esta aventura. Nico también participará activamente investigando y estando bajo el control del jugador en determinados escenarios. Los dos protagonistas se encontrarán a lo largo del juego con una larga lista de personajes que les ayudarán a solucionar los enigmas que surjan. El diálogo es muy importante en **BROKEN SWORD II** y los programadores han dotado a todos los integrantes del juego de personalidad propia dándole un toque de humor que se ha mantenido intacto en la versión castellana.


RÓMPASE EN CASO
DE INCENDIO
ROSCO McQUEEN
LA COSA ESTÁ QUE ARDE
Todo el PODER ○□△✕ en tus MANOS
Exclusivo para PlayStation
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
SONY
PlayStation
Developed by Slippery Snake. 1997 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Published and distributed by Sony Computer Entertainment Europe.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
TBWA





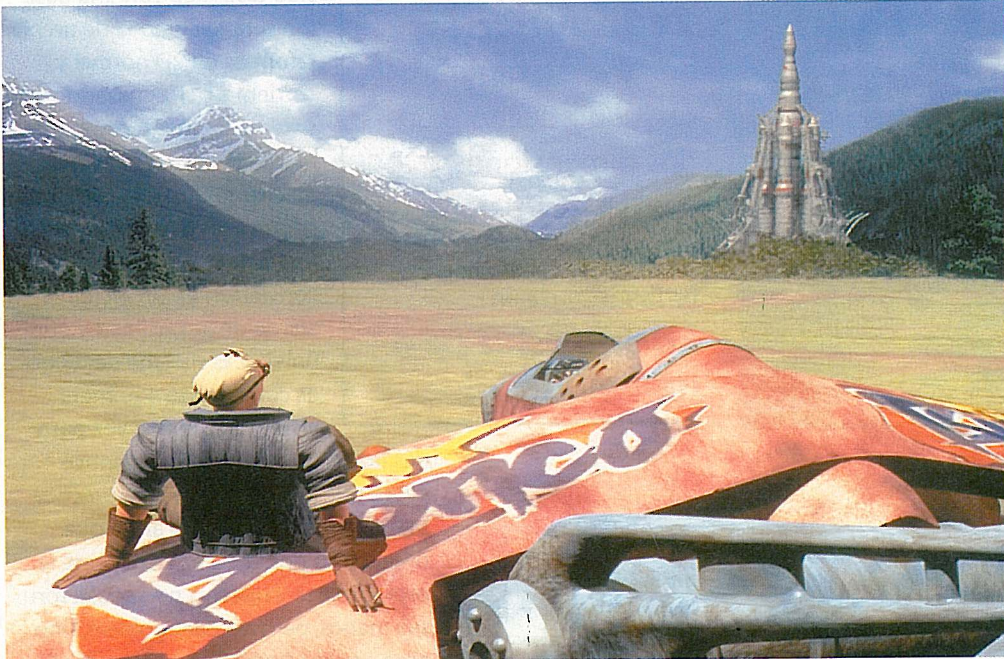


Sony C.E. y SUPER JUEGOS celebran la traducción al castellano de FINAL FANTASY VII regalando ***10 lotes compuestos por una consola, un juego y una Memory Card y otros 30 lotes compuestos por un juego y una memory card.*** En este número, como en el anterior, te hacemos 3 preguntas cuya respuesta podrás

Concurso FINAL FANTASY VII™



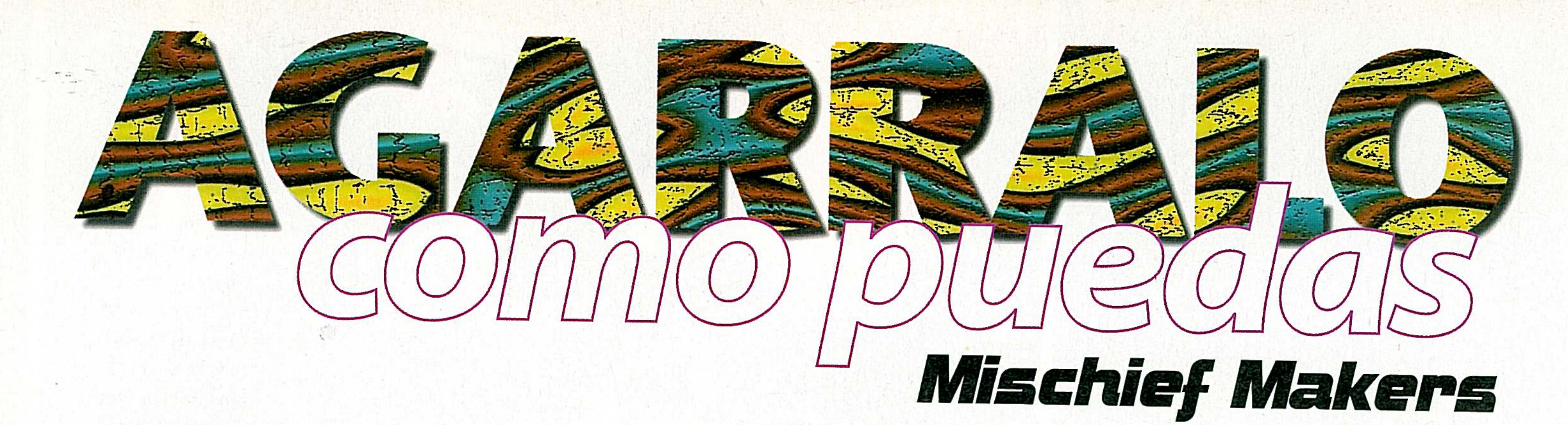




Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

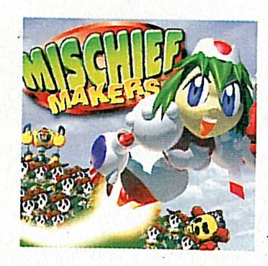
encontrar en las dos partes de la review del juego. Rellena los cupones de ambos meses con todos tus datos y las respuestas (no se admitirán fotocopias) y envíalos juntos antes del 20 de Diciembre a: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID. Indica en el sobre «CONCURSO FINAL FANTASY VII».

PREGUNTAS: 1) ¿Existe un lugar llamado Costa del Sol en FINAL FANTASY VII? 2) ¿Cómo se llama la simpática muchacha ninja que nos robará la materia? 3) ¿Cuál es el ave emblemática que ha aparecido hasta el momento en todos los capítulos de la saga?



AGARRALO como puedas

Mischief Makers





Ya iba siendo hora de que una **compañía**, que por suerte ha sido **Treasure**, se decidiese a programar un juego decente en dos dimensiones, o al menos casi, para la consola de los 64 *bits* (y las 3D) de la ***todopoderosa*** NINTENDO.

Como viene siendo habitual en las creaciones de TREASURE, el juego ha sido diseñado con una base tan simple como la de un plataformas en 2D normal y corriente, pero utilizando un sistema de juego completamente diferente y diversos efectos gráficos de todo tipo (algún que otro *sprite* y escenario en 3D incluido) que lo convierten en un increíble alarde de jugabilidad y originalidad. El sistema de juego es complicado a primera vista, aunque una vez pasadas las 10 primeras fases el control sobre nuestro personaje será prácticamente absoluto. El único arma que tiene en su poder Marina Liteyears, la protagonista y nuestro personaje, son sus manos, pero no para golpear, sino para agarrar. Podremos agarrar desde los simpáticos *clancers* hasta gigantescos robots, pasando por misiles, rayos laser, etc. Y no sólo eso, también podremos ir montados en triciclos, misiles, un *Blockman* (un gigante construido a base de bloques «ladrillescos») y en una pantalla hasta cabalgaremos sobre uno de los *mid-bosses* ya vencidos, una avispa gigante. Nuestro objetivo, cuando menos cómico, consistirá en rescatar al Profesor Theo en las cinco ocasiones en las que será raptado por su malvado hermano, el cual dirige las fuerzas imperiales. Deberemos enfrentarnos a los 3 generales del imperio (Merco, Lunar y Tarus) y a sus infernales vehículos, que se transformarán en animales robóticos, al mas puro estilo POWER RANGERS. Uno de los mayores atractivos de **MISCHIEF MAKERS** (YUKE! YUKE! TROUBLE MAKERS en **Japón**) es su gran cantidad de fases y su variado planteamiento, que nos hará hacer cosas tan dispares como llevar hasta su casa a 3 pequeños *clancers*, rescatar 7 fantasmas perdidos en una cueva o participar en unos mini-juegos olímpicos para lograr la custodia del Profesor Theo.

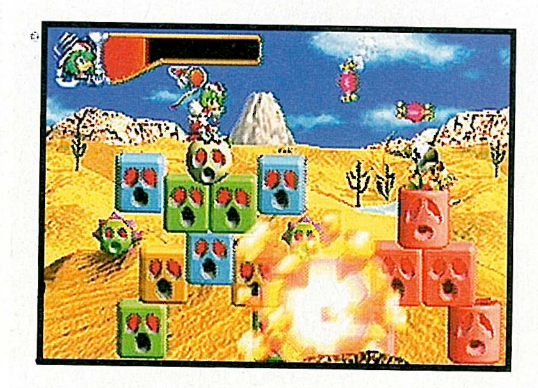
DOC



Lunar es uno de los generales imperiales que, junto a Merco y Tarus, intentará impedir que rescatemos al pobre Profesor Theo de las manos de su envidioso hermano, el emperador.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	TREASURE/ENIX



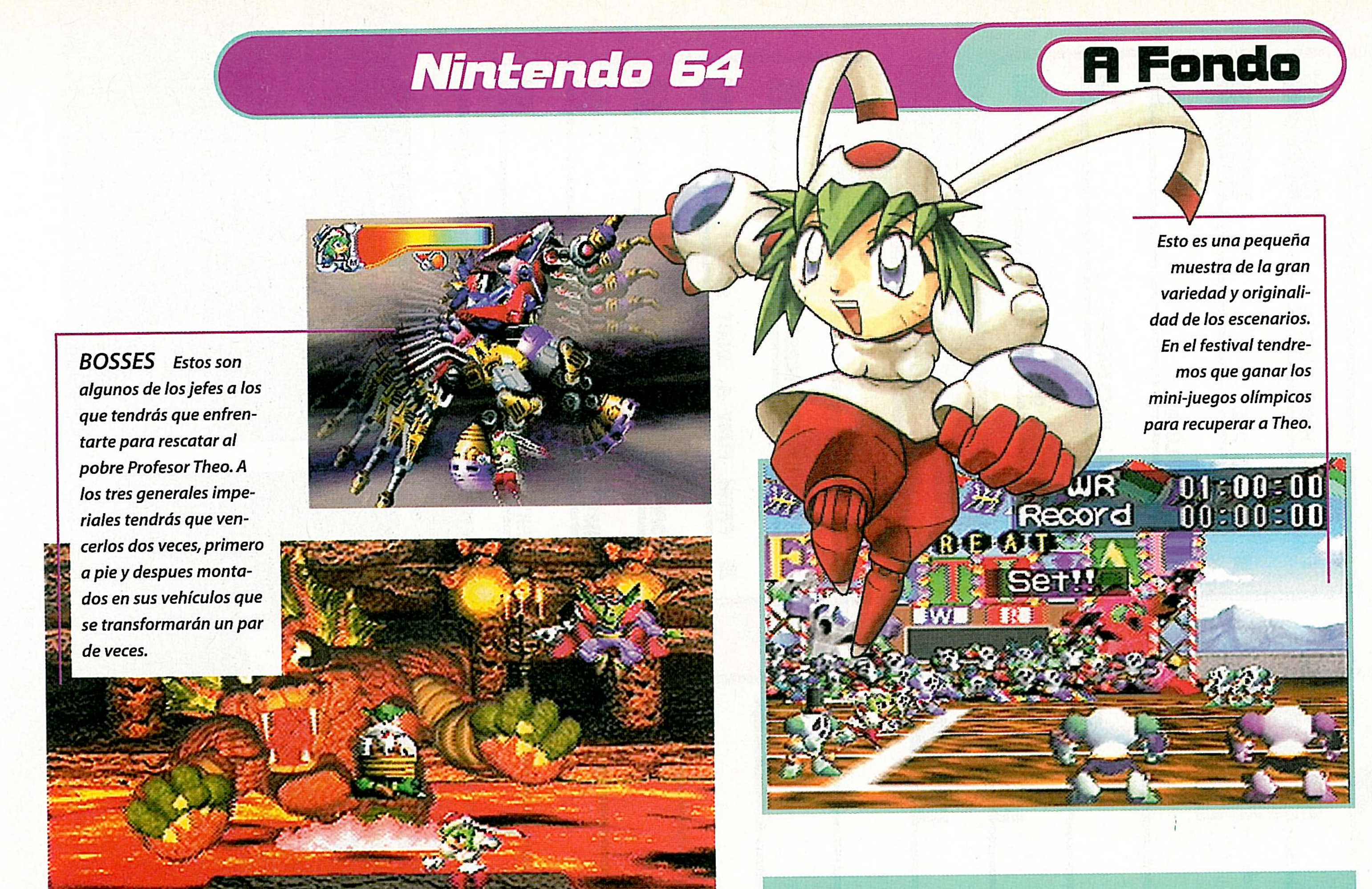
VALORACION

si ya estáis hartos de las 3D o si tan sólo queréis disfrutar de un insuperable plataformas bidimensional creado por la gente de TREASURE, ya sabéis, MISCHIEF MAKERS es, aparte de lo único

MISCHIEF MAKERS

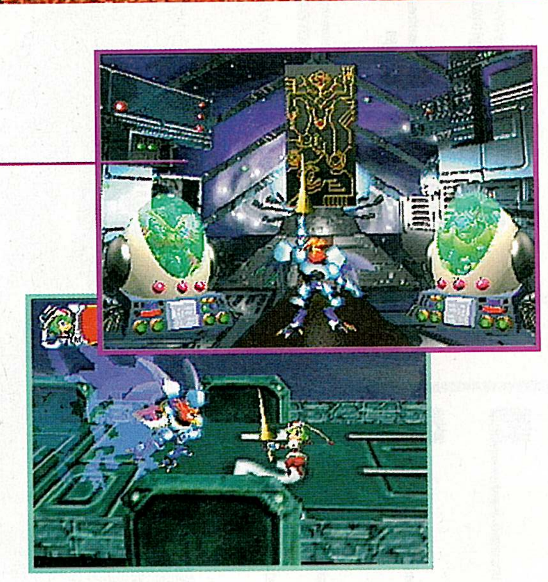
plataformas

Megas	64
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	50
Continuaciones	variables
Passwords	no
Grabar Partida	sí



BOSSES *Estos son algunos de los jefes a los que tendrás que enfrentarte para rescatar al pobre Profesor Theo. A los tres generales imperiales tendrás que vencerlos dos veces, primero a pie y despues montados en sus vehículos que se transformarán un par de veces.*

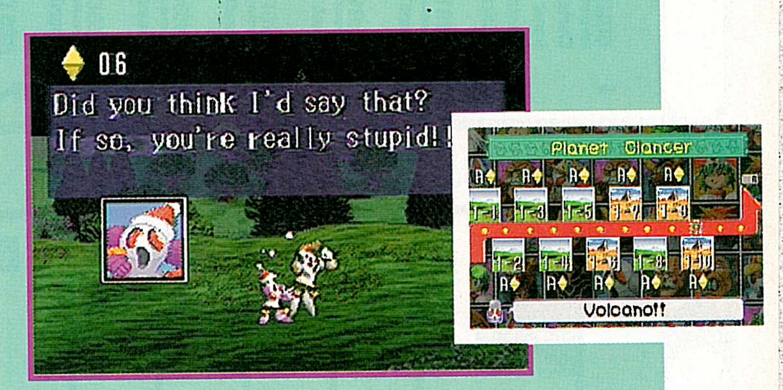
Esto es una pequeña muestra de la gran variedad y originalidad de los escenarios. En el festival tendremos que ganar los mini-juegos olímpicos para recuperar a Theo.



EL CUARTEL *Este es el cuartel general desde donde los tres generales imperiales Lunar, Merco y Tarus reciben las órdenes de capturar a Marina sana y salva, aunque ellos nunca lo entiendan bien y quieran destruirla a toda costa.*

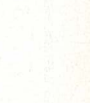
Diamantes

Sí, te has acabado el juego pero... ¿has conseguido todos los diamantes dorados? Nada más y nada menos que 50 tendréis que conseguir (uno en cada pantalla) para poder ver el final completo, ya que, como se puede observar en la pantalla de la izquierda, cada acontecimiento del final gastará uno de los diamantes de todos los que hayamos recogido.









GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	85	91	91	90
La mezcla entre unos perfectos gráficos en 2D y determinados escenarios en 3D, todos gobernados por el *anti-aliasing*, resulta más que brillante. La animación de los personajes ha sido creada de una manera sorprendente.	un elevado numero de temas, que si bien no son técnicamente perfectos, poseen un gran carisma, y os harán tararear todos y cada uno de ellos. No poseen ningún *riff* de guitarra ni ningún coro de Gospel, pero son realmente buenas.	Todos y cada uno de los efectos tienen una calidad impresionante, sobre todo los diálogos, que son perfectas digitalizaciones. Las cómicas voces digitalizadas de la versión japonesa han sido sustituidas por otras un tanto más tristes.	si bien al principio su manejo resultará un tanto difícil, en cuanto le cojamos el tranquillo será imposible soltar el mando. Lo más divertido, después de terminarnos el juego, es conseguir los 50 diamantes para ver todo el final.	+ La increíble jugabilidad de la que hace gala. − el principio del juego puede resultar un tanto simple.

PLAYSTATION

1. **FINAL FANTASY VII** — =
   RGP • Squaresoft
   Acostumbraros a ver a este juego en el primer puesto, porque no parece probable que nadie se lo arrebate.
2. **TOMB RAIDER 2** — novedad
   Aventura • Core
3. **ABE´S ODDYSEE** — ↑
   Aventura • GTI
4. **TIME CRISIS** — ↓
   Shoot´em-up • Namco
5. **ACE COMBAT 2** — ↓
   Shoot´em-up • Namco
6. **FIFA 98: RUMBO...** — novedad
   Deportivo • E. A.
7. **HERCULES** — ↑
   Arcade • S. C. E.
8. **S.F.EX PLUS ALPHA** — ↓
   Beat´em-up • Capcom
9. **F-1´97** — ↑
   Conducción • Psygnosis
10. **CRASH BANDICOOT 2** — ↓
   Plataformas • U. Studios

SATURN

1. **SONIC R** — novedad
   Conducción • Sega
   Sonic se aupa a la primera posición de la lista con la velocidad y la calidad gráfica como mejor aval.
2. **LAST BRONX** — ↑
   Beat´em-up • Sega
3. **MARVEL SUPER HEROES** — ↓
   Beat´em-up • Capcom
4. **SEGA TOURING CAR C.** — novedad
   Conducción • Sega
5. **ENEMY ZERO** — novedad
   Aventura • Warp
6. **DISCWORLD 2** — =
   Aventura • Psygnosis
7. **RESIDENT EVIL** — =
   Aventura • Capcom
8. **WIPEOUT 2097** — ↓
   Conducción • Psygnosis
9. **SONIC JAM** — ↓
   Plataformas • Sega
10. **DUKE NUKEM 3D** — ↓
   Shoot´em-up • Lobotomy

GAMEBOY

1. **DONKEY KONG LAND 3** — novedad
2. **TETRIS PLUS** — novedad
3. **LUCKY LUKE** — =
4. **TINTIN: PRISIONERS...** — ↓
5. **HUNCHBACK OF NOTRE...** — =

NEO GEO

1. **KING OF FIGHTERS´95** — =
2. **FATAL FURY R. BOUT SP.** — =
3. **SAMURAI SHODOWN 4** — ↑
4. **METAL SLUG** — ↓
5. **ART OF FIGHTING 3** — ↓

El más terrorífico
NIGHTMARE CREATURES **PSX**



El regreso
TOMB RAIDER 2 **PLAYSTATON**

El más censurado
DUKE NUKEM 64 **NINTENDO 64**

El más marchoso
TOURING CAR CHAMP. **SATURN**



NINTENDO 64

1. **SUPER MARIO 64** (-)
   Plataformas • Nintendo
   El mejor juego de la historia para muchos sigue siendo el mejor juego de *Nintendo 64.*
2. **LYLAT WARS** (-)
   Shoot´em-up • Nintendo
3. **GOLDEN EYE** (novedad)
   Shoot´em-up • Nintendo- Rare
4. **I.S.S. 64** (↓)
   Deportivo • Konami
5. **MARIO KART 64** (↓)
   Conducción • Nintendo
6. **TOP GEAR RALLY** (novedad)
   Conducción • Kemco
7. **MISCHIEF MAKERS** (novedad)
   Plataformas • Treasure
8. **EXTREME G** (↓)
   Conducción • Acclaim
9. **TUROK** (↓)
   Shoot´em-up • Acclaim
10. **WAVE RACE 64** (-)
    Conducción • Nintendo

SUPERNINTENDO

1. **SUPER MARIO WORLD 2** (-)
   Plataformas • Nintendo
   Un mes más nuestro Mario ocupa el primer lugar con la segunda parte de sus aventuras.
2. **S. FIGHTER ALPHA 2** (↑)
   Beat´em-up • Capcom
3. **KIRBY´S FUN PACK** (↑)
   Plataformas • Nintendo
4. **TETRIS ATTACK** (↓)
   Puzzle • Nintendo
5. **TERRANIGMA** (↓)
   Action-RPG • Enix
6. **DONKEY KONG COUNTRY 3** (↑)
   Plataformas • Nintendo
7. **I.S.S. DELUXE** (↓)
   Deportivo • Konami
8. **LOST VIKINGS 2** (↑)
   Plataformas • Virgin
9. **LUCKY LUKE** (↑)
   Plataformas • Infogrames
10. **DONKEY KONG COUNTRY 2** (↓)
    Plataformas • Nintendo

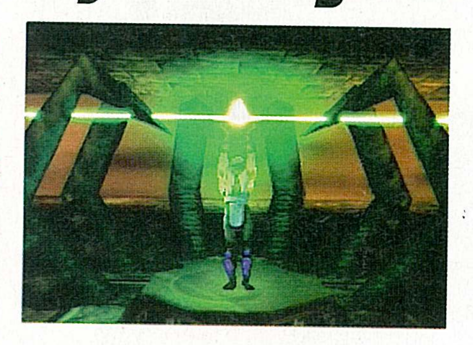
MEGADRIVE

1. **THE LOST WORLD** (-)
   Arcade • Sega
   Los dinosaurios mantienen su primer puesto. Sólo el próximo FIFA 98 para esta consola puede superarlo
2. **DISNEY COLLECTION** (↑)
   Arcade • Sega
3. **TOY STORY** (↑)
   Arcade • Disney Int.
4. **SEGA CLASSICS COLLEC.** (↓)
   Arcade • Sega
5. **I.S.S. DELUXE** (↑)
   Deportivo • Konami
6. **MAUI MALLARD** (↑)
   Plataformas • Disney Int.
7. **COMIX ZONE** (↓)
   Beat´em-up • Sega
8. **SUPER SKIDMARKS** (↓)
   Conducción • Acid Soft
9. **SONIC 3D** (↓)
   Plataformas • Sega
10. **MICROMACHINES´96** (-)
    Conducción • Codemasters

el gélido abrazo de la MUERTE



Mortal Kombat Mythologies



Coincidiendo con la aparición en los salones recreativos de ***Mortal Kombat 4***, MIDWAY, aunque más concretamente uno de los creadores de la saga MK, **John Tobias**, ha hecho posible una nueva secuela ***totalmente diferente*** a todo lo visto con anterioridad a este prometedor lanzamiento.

A muchos de vosotros **MK MYTHOLOGIES** os recordará al grandísimo PRINCE OF PERSIA de **Jordan Mechner**, ya que el planteamiento general del programa es bastante similar debido a su mecánica híbrida entre las plataformas y la aventura. Pero **MK MYTHOLOGIES** no se queda ahí. El señor **Tobias** y sus colegas han rizado el rizo y han añadido al juego toda la jugabilidad, los *combos*, los golpes especiales (que iremos aumentando en número ganando experiencia) y cómo no, los *fatalities* de los tradicionales MORTAL KOMBAT, convirtiendo el juego en una auténtica delicia que sorprende tanto a los aficionados a los *beat'em-up* como a los maniacos de las aventuras estilo FLASHBACK. Es una maravilla ver cómo Sub-Zero, aparte de repartir golpes a mansalva, es capaz de accionar palancas, abrir puertas, colgarse de cornisas, trepar por una cuerda y hasta lanzarse al vacío y rebotar contra un toldo, como en las películas baratas, para luego caer de pie y sin un solo rasguño. Técnicamente el juego está compuesto por un magnífico entorno tridimensional repleto de efectos de *Light Sourcing*, transparencias, *zooms* y, cómo no, todos los personajes del juego digitalizados y



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GTI
PROGRAMADOR	MIDWAY





MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	4-6
Fases	9
Continuaciones	4-6
Passwords	sí
Grabar Partida	Memory card

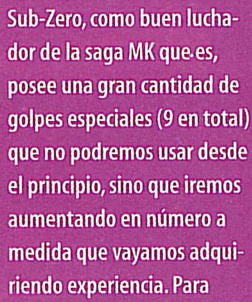


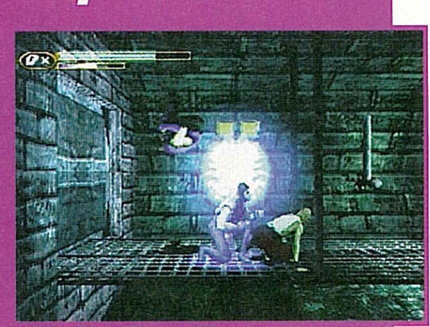
Los enemigos de cada uno de los escenarios son diferentes en dificultad y también en apariencia. Nos enfrentaremos a monjes que levitan, gigantes, robots y hasta a un dinosaurio.





Golpes especiales





Sub-Zero, como buen luchador de la saga MK que es, posee una gran cantidad de golpes especiales (9 en total) que no podremos usar desde el principio, sino que iremos aumentando en número a medida que vayamos adquiriendo experiencia. Para aumentar nuestra experiencia lo mejor que podemos hacer es un buen *combo*, sobre todo si incluimos en él algún que otro «juggle». El primer golpe que se nos permitirá hacer es, como no podía ser de otra forma, la bola de hielo que ha aparecido ya en todos los MORTAL KOMBAT, incluido el poligonal MK4, y golpe a golpe, llegaremos a conseguir uno que consiste en una explosión azul que congelará a todos los enemigos de la pantalla.







Menú

Gracias a este utilísimo menú tendréis acceso a todos los *items* recogidos, a la cantidad de experiencia adquirida y a los golpes especiales y su ejecución.
Hasta se os permitirá mezclar diversos *items* entre sí, al más puro estilo RESIDENT EVIL, para lograr objetos que nos rellenen toda la vida, etc.

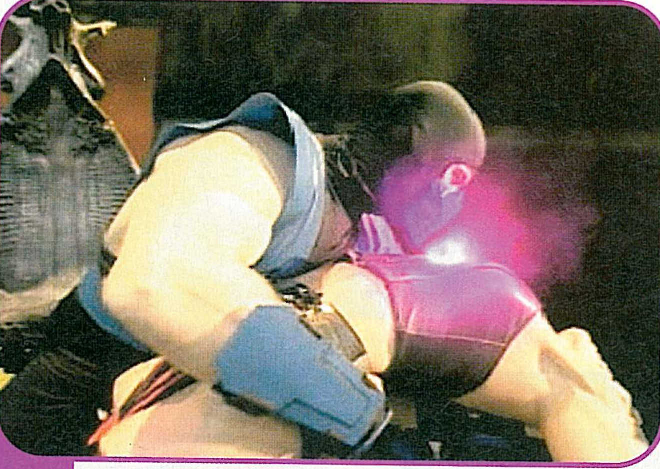
VALORACION

- si te gustan las aventurillas al estilo FLASHBACK, ANOTHER WORLD o PRINCE OF PERSIA y/o los *beat'em-up* al estilo MK, o aunque no te guste ninguno de los dos géneros, **MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES** es uno de esos juegos que enamoran a la primera partida y que no podréis dejar hasta que os lo terminéis.
- MIDWAY es una de las pocas compañías que puede presumir de haber unido a la perfección en este juego dos estilos tan diferentes como la lucha y la aventura.





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
89	83	90	92	90
La perfecta unión entre el impecable entorno tridimensional y los típicos gráficos digitalizados de MK, hace a este juego especialmente atractivo. Las imágenes de vídeo poseen una calidad realmente impresionante.	**Mr. Forden** ha compuesto varios temas de una calidad increíble, aunque algunos son demasiado tétricos y hay momentos en los que pasan desapercibidos. Son todos de un estilo similar al del bosque o la armería de MORTAL KOMBAT 2.	El mago de los FX mas «gore», «Toasty!» **Forden**, ha creado efectos de una calidad increíble. Los gritos de dolor, el sonido de los golpes y la sangre al caer al suelo os harán sentir las sensaciones más dolorosas.	Parece increíble que dos estilos de juego tan diferentes puedan unirse para crear una maravilla de la jugabilidad tan perfecta como este **MK MYTHOLOGIES**. La manera de aumentar la cantidad de golpes especiales es todo un acierto.	  La perfecta mezcla entre la aventura y el *beat'em-up*.  Usando *passwords* no acumulas experiencia.



Secuencias de vídeo

Al contrario de como ocurrió en todos los demás MK, en **MK MYTHOLOGIES** los actores no sólo han servido para dar vida a los personajes durante el juego a base de frías digitalizaciones, también han actuado en una especie de cortos como introducción para cada escenario, que nos servirán para enterarnos un poco de la historia de Sub-Zero, del clan Lin-Kuei y de nuestro objetivo primario en cada uno de las 9 fases existentes. En el papel de villanos destacan dos de los componentes del elenco de luchadores de MORTAL KOMBAT 4, Quan Chi y el semi-dios Shinnok. Entre los actores destacan los hermanos Pesina, Daniel en el papel de Sub-Zero, Carlos en el de Rayden (que ya aparecieron en los dos primeros MK) y Richard Divizio, el Kano del primer MORTAL KOMBAT, que en esta ocasión hace las veces del malvado hechicero Quan Chi. La única duda que ronda nuestro cerebro con respecto a estas vistosas secuencias de presentación es: ¿qué hará MIDWAY para sustituir las imágenes de vídeo en la versión para *NINTENDO 64*?





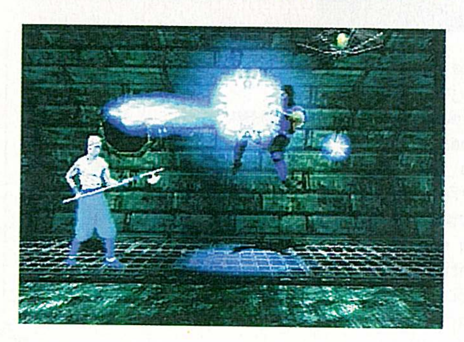


Final Bosses

Aparte de ser una magnífica aventura, MK MYTHOLOGIES es ante todo un buen *beat'em-up*, y claro está, en este tipo de juegos hay algo que no puede faltar: los *Final Bosses*. Al final de cada uno de los escenarios tendremos que enfrentarnos a diversos jefes que van desde Scorpion en la primera fase, pasando por los dioses del viento, del agua, del fuego y de la tierra, hasta Quan Chi y Shinnok. ¿Os saldrá el *fatality* del primer MORTAL KOMBAT?



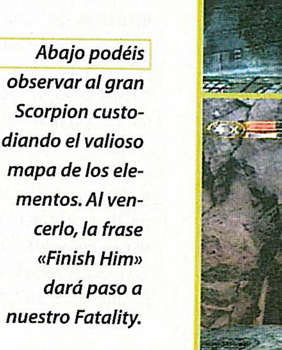




plasmados a la perfección en el escenario. Nuestro objetivo es simple: como miembro del clan Lin-Kuei, Sub-Zero recibe órdenes de su jefe, que junto al «buen» hechizero Quan Chi le envía a recuperar (o robar, según se mire) ciertos objetos entre los que se encuentra el mapa de elementos (aire, tierra, agua y fuego) custodiados cada uno por uno de los dioses, un poderosísimo medallon, etc. Más tarde hasta tendremos que escapar de la prisión de las almas y llegar hasta la fortaleza de Shinnok. El equipo que se ha hecho cargo de la programación del juego es casi en su totalidad el mismo que realizó en su día los tres MK, con **John Tobias** a la cabeza (que se ha encargado incluso de realizar los bocetos de los personajes) y **Dan Forden**, el famoso «Toasty!» de MK2, como creador de los efectos de sonido y de la banda sonora. Unos nombres que sirven de garantía de calidad a un juego que gozará del entusiasmo de muchos.

DOC





Abajo podéis observar al gran Scorpion custodiando el valioso mapa de los elementos. Al vencerlo, la frase «Finish Him» dará paso a nuestro Fatality.

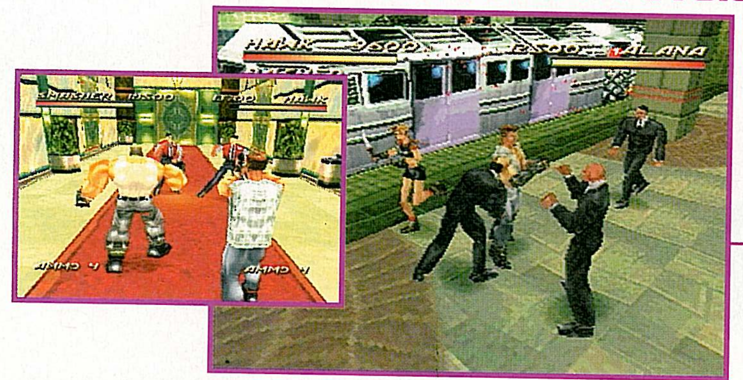


IMPACTO súbito

Fighting Force

CORE rescata para los 32 *bits* **el espíritu** de los viejos *beat'em-up* de la escuela DOUBLE DRAGON, dotándolo de tridimensionalidad y libertad de movimientos. Si S. MARIO 64 **revolucionó** el mundo de las plataformas, **FIGHTING FORCE** cambiará nuestra concepción de los juegos de lucha.









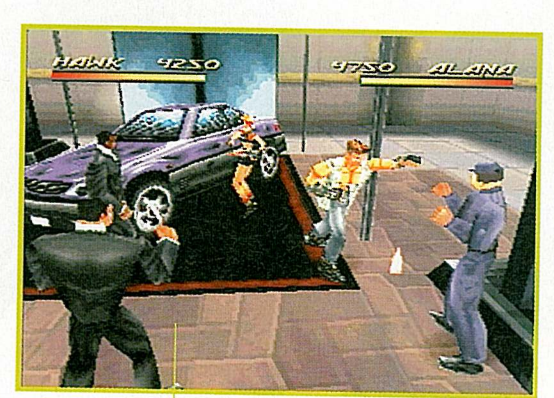


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EIDOS
PROGRAMADOR	CORE

Se podría escribir un libro con las mil historias y anécdotas que circulan sobre el desarrollo de **FIGHTING FORCE**. La más conocida de ellas es que en principio era un encargo de SEGA a CORE, exactamente el primer episodio para ***SATURN*** de la prestigiosa saga STREETS OF RAGE. Unas fuentes dicen que fue la propia SEGA la que desechó el proyecto, ya que tenía en pleno desarrollo su propio STREETS OF RAGE; otras dicen que CORE se lo pensó dos veces ante la perspectiva de lanzar el juego también en ***PLAYSTATION***. Sea como fuere, la influencia de STREETS OF RAGE en **FIGHTING FORCE** es indudable. Ya sea en el parecido de los personajes (Hawk es el primo descamisado de Axel mientras Mace es la viva imagen de Blaze), como en el desarrollo de las fases. De los tres primeros niveles de **FIGHTING FORCE**, dos están calcados de las últimas fases de RAGE (el ascensor y el despacho del jefazo). Estamos de enhorabuena, ya que hacía mucho, muchísimo tiempo que no aparecía en consola un *beat´em-up* de este corte. A la indudable carga adictiva que atesoraban clásicos como DOU-

Los escenarios del juego son de lo más variado: callejones, estaciones de metro, centros comerciales... En algunos puntos del juego se llega a luchar encima de un Hovercraft o de un caza F-117





Ya sea por el sofisticado sistema del cascotazo o a tiro limpio, FIGHTING FORCE ofrece toda una entrañable gama de armas con las que hacer frente a los sicarios del malvado Dr. Zeng.

FIGHTING FORCE

BEAT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	7
Continuaciones	SÍ
Passwords	NO
Grabar Partida	memory card

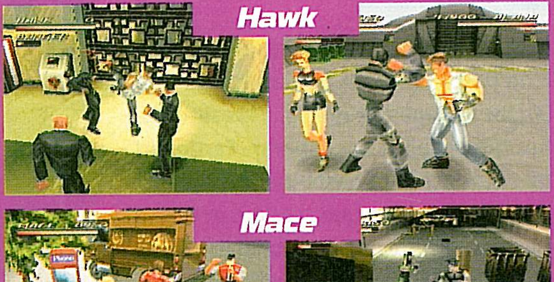


VALORACION

Ha tenido que ser una compañía europea la que recuperara para las consolas el género *beat´em-up*, y de qué manera.... **FIGHTING FORCE** es un compendio de todas las virtudes que hicieran grandes a títulos como FINAL FIGHT O DOUBLE DRAGON, al que se une ahora un *engine 3D* que dota al juego de una libertad de movimientos inédita hasta ahora. No tendrá la repercusión de TOMB RAIDER 2 pero es realmente bueno.



Hawk



Mace



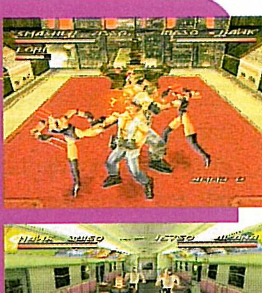
Smasher



Alana



Puestos a respetar las bases del género beat´em-up, CORE no ha olvidado por supuesto incluir el modo de dos jugadores, en el que como mandan los cánones, se puede lastimar (por error, o por simple mala «milk») al compañero. Si consigues un compañero para esta extraordinaria aventura urbana te esperan horas y horas de piques frente al televisor.









Cuatro personajes a tu elección

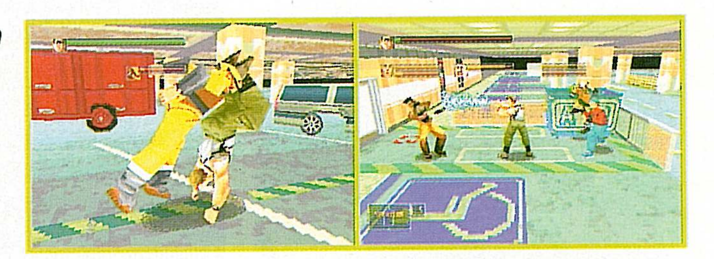
Y cómo no, cada uno dotado de diferentes cualidades físicas, como marca el género. Hawk es el equivalente de Cody en FINAL FIGHT, es decir, equilibrio perfecto entre fuerza y agilidad, con una prodigiosa técnica. Mace combina un innegable atractivo físico con movimientos especiales realmente devastadores. Posee un puntito de velocidad que la hace la mejor opción para aquellos que quieran afrontar la aventura sólos. Smasher es otra historia. Hasta ahora en los *beat´em-up* (y con la excepción de Haggar) todos los personajes de gran peso eran meros trozos de carne incapaces de correr a más de 2km/h. Smasher no sólo corre, sino que reparte como ninguno, en una técnica de combate muy en la línea de **Bud Spencer**. Alana compensa su carencia de fuerza física con velocidad y llaves absolutamente increíbles.

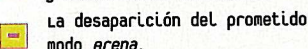




Die Hard Arcade

Si eres uno de los decepcionados usuarios **Sega** (la versión de **FIGHTING FORCE** para ***Saturn*** se ha retrasado hasta Enero por lo menos), te recomendamos echar una partida a DIE HARD ARCADE, un pedazo de *beat´em-up* que tiene poco que envidiar en jugabilidad al juego de **Core**.

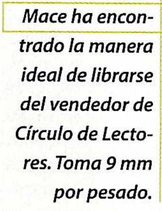


GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	73	84	92	92
Por encima de la animación de los personajes, que es sensacional, lo más impresionante de este juego son sus escenarios, inmensos y rebosantes de los más mínimos detalles. Da gusto «repartir leña» en sitios así.	En este aspecto es donde se echa en falta el genio de **YUZO KOSHIRO** (el inolvidable compositor del *score* del primer STREETS OF RAGE DE **MD**). Ahogada por el ruido de cuellos rotos y piernas fracturadas, simplemente está ahí.	Un juego de este corte tampoco necesita de diálogos digitalizados ni *dolby surround* en los FX. Típicos efectos de sonido que cumplen perfectamente su función en un juego basado en peleas callejeras.	Partir espaldas siempre fué divertido, pero si ahora le añades cosas como destrozar un coche a golpes, arrancar el motor en bloque y usarlo para currar a los malos, la adicción y la jugabilidad se multiplican hasta cotas infinitas.	 + arrancar barras del parking y cascar malos con ellas. − La desaparición del prometido modo *arena*.

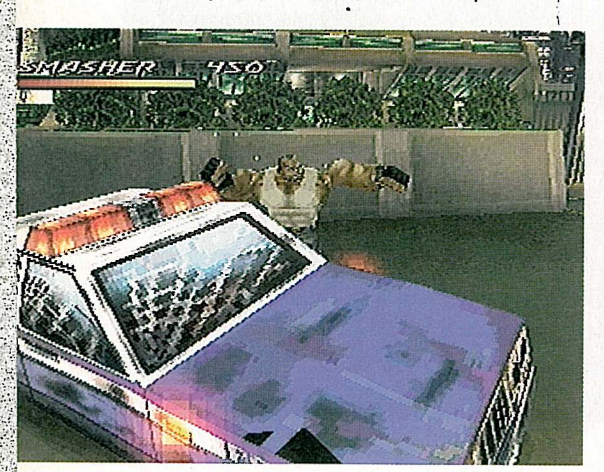
BLE DRAGON, CORE ha añadido el potencial técnico de las máquinas de 32 *bits*, dando a luz uno de los títulos más divertidos, trepidantes y jugables de los últimos tiempos. Haciendo excelente uso de un potente *engine* 3D (superior al del primer TOMB RAIDER), CORE nos propone montones de fases de acción total en las que todo está permitido. Desde arrancar barras de acero de una valla para abrir unas cuantas cabezas, hasta destrozar un coche a patadas. Cuchillos, pistolas, recortadas, cargas explosivas, botellas… Todo es susceptible a ser utilizado contra los sicarios de Zeng, personificados en hombres de negro, macarras o guardias de seguridad. Unos contrincantes dotados de inteligencia, que no dudarán en recoger del suelo las armas perdidas por sus compañeros. Una mención especial para los escenarios, repletos de detalle (con pasos elevados por los que circulan los vagones de metro) y las situaciones que en ellos nos esperan. Perdonad mi entusiasmo por este juego, pero para una persona que creció con DOUBLE DRAGON y RENEGADE, la posibilidad de volver a repartir alegría por esas calles de Dios, ya sea a puño limpio o con armas, con polígonos o con gráficos *bitmap*, me parece todo un sueño. Y si encima se le añade la libertad de movimientos que ofrece **FIGHTING FORCE**, con la que se puede caminar a tu antojo por extensas porciones de mapeado, qué queréis que os diga… Este es un juego que no pienso perderme por nada.

NEMESIS





Mace ha encontrado la manera ideal de librarse del vendedor de Círculo de Lectores. Toma 9 mm por pesado.

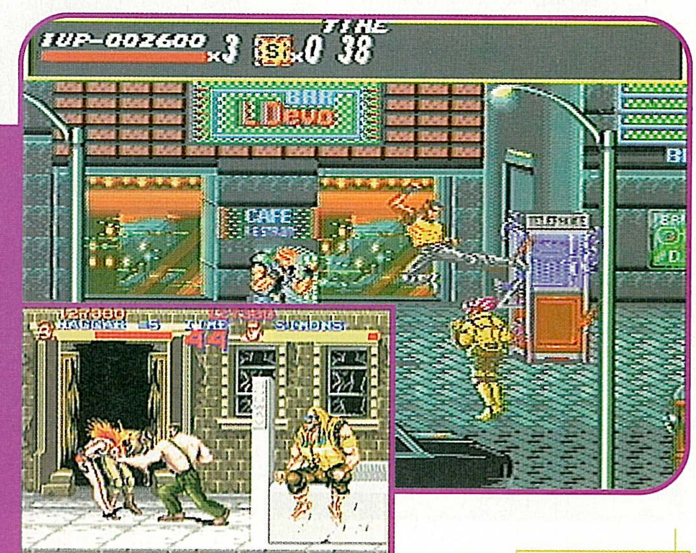




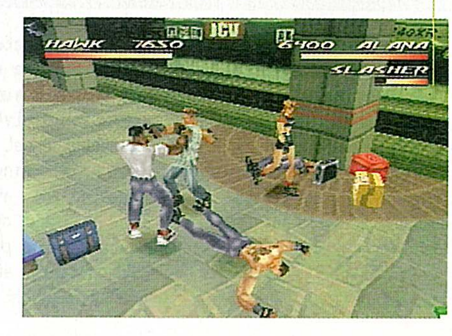


Herencia beat'em-up

FIGHTING FORCE recupera para las consolas un género hace ya un tiempo olvidado, los *beat 'em-up* de la escuela «yo contra todo el barrio». Aunque la mayor influencia la recibe de SEGA y su inolvidable STREETS OF RAGE para *MEGA DRIVE*, en el juego también aparecen abundantes referencias a otros grandes clásicos del género como FINAL FIGHT o DOUBLE DRAGON. Desde el escenario de la estación de metro (y dentro de sus vagones) hasta las peleas en el interior de un ascensor, **FIGHTING FORCE** es toda una declaración de amor hacía un estilo de juego que fué desapareciendo a medida que STREET FIGHTER II y las legiones de clónicos que le acompañaron ocupaban la totalidad de los salones recreativos. Ya es hora de que las grandes compañías recuperen para los 32 y 64 *bits* estos incunables. ¿Os imagináis una recopilación de DOUBLE DRAGON para *PLAYSTATION* o *SATURN*? ¿Y qué os parece RENEGADE o VIGILANTE? ¿Y un FINAL FIGHT en tres dimensiones para *NINTENDO 64*? Soñar no cuesta nada. Por ahora nos conformamos con este sensacional **FIGHTING FORCE**.



Algún día los programadores deberían hacer un homenaje al metro. ¿En cuántos juegos de lucha aparece? ¿Os imagináis una pelea entre bandas dentro de un taxi? No resulta lo mismo.



Sin problemas de ESPACIO

Colony Wars



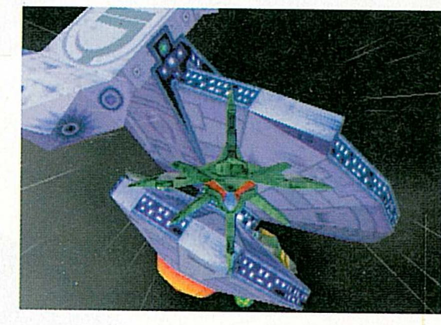
Psygnosis no suele utilizar ningún tipo de licencia en sus juegos. Eso, posiblemente, le ha privado de **éxitos** mayores.





EL ACABADO *de* ***Colony Wars*** *se observa hasta en los más mínimos detalles. La presentación de los menús, las secuencias de vídeo, la calidad gráfica, la jugabilidad... Todos ellos están a una gran altura.*

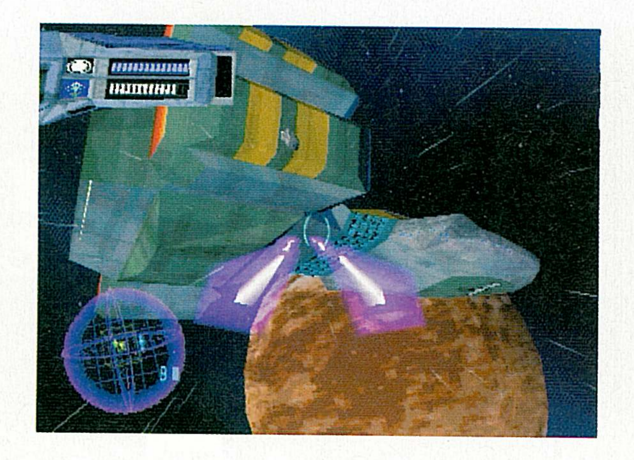
Y la verdad es que hasta ahora tampoco les ha ocasionado demasiados trastornos, simplemente porque títulos como Wipeout, Destruction Derby o, más recientemente, G-Police, han sabido desmarcarse del resto sin utilizar nombres precisamente llamativos. De vez en cuando llegan juegos como este **Colony Wars** que, por tratar el tema que tratan y por ser como es, recibe las críticas infundadas de un sector que se cree en posesión de la verdad. Es lamentable ver en la prensa americana (y alguna británica) como «acaban» con un juego sólo por el mero hecho de no pertenecer al género que a ellos les parece el correcto. **Colony Wars** aborda un sistema de juego que, más que estar en desuso, ha perdido toda la credibilidad que podía tener. Títulos mediocres como Darklight o películas disfrazadas de *shoot'em-up* como Wing Commander han hecho un flaco favor a este género. En fin, sin llegar a la complejidad del mítico Elite (**Colony Wars** se asienta sobre las bases del *shoot'em-up* convencional), la última producción de PSYGNOSIS ha acertado de pleno en lo que un *shoot'em-up* espacial debe proporcionar. Partiendo de la base de que **Colony Wars** se presenta en un doble CD, cabe imaginar la enorme cantidad de niveles y, sobre todo, secuencias de vídeo que en el juego aparecen.



NAVES, *estaciones espaciales, misiles, etc. La calidad de cada uno de los modelos 3D que aparecen en el juego se observa claramente.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PSYGNOSIS
PROGRAMADOR	VIEWPOINT



VALORACION

- existen géneros para todo tipo de gente, con gustos e inquietudes muy dispares. por eso, la objetividad debe imperar siempre a la hora de valorar un juego, y nunca los gustos personales de quien lo comenta.
- desde ese punto de vista valoramos a **COLONY WARS**. un juego técnicamente sobresaliente y que a los fanáticos del género les llenará por completo. el que diga lo contrario, miente.

COLONY WARS

shoot´em-up

2 CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	energía
Fases	70
Continuaciones	no
Passwords	sí
Grabar Partida	memory card



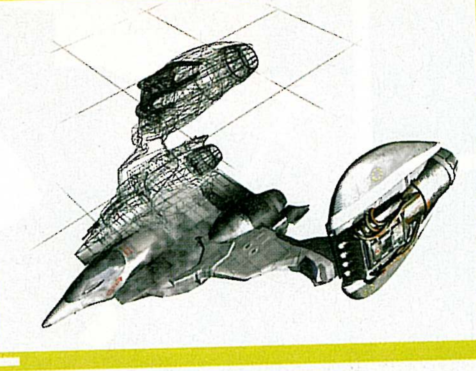
LOS EFECTOS DE LUZ son uno de los aspectos más sorprendentes del juego. Las explosiones, los motores, los destellos, etc. Moverse por el espacio es toda una delicia. Sabíamos de la capacidad de PLAYSTATION en este sentido, pero no hasta ese punto.

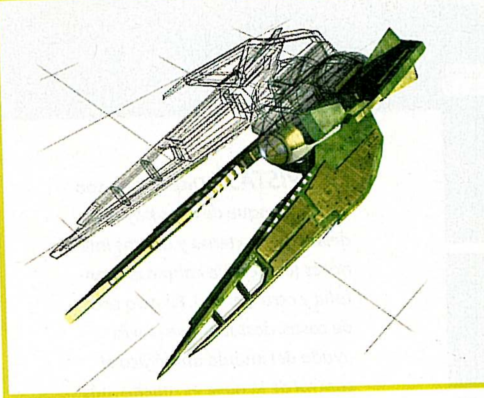


Las primeras son, quizá, las más numerosas, con un total de setenta misiones que no necesariamente habrá que culminar. En efecto, una derrota en determinada batalla no conllevará el fin de la partida, como suele ocurrir siempre, sino que variará considerablemente el desarrollo y, por ende, el final de la aventura.

esto es hollywood

Las segundas, las secuencias de vídeo, son igualmente numerosas. Veinticuatro nada menos y todas ellas traducidas convenientemente al castellano, una práctica que PSYGNOSIS **España** parece haber tomado como norma (ya con G-POLICE lo hizo). Muchos minutos de película para un juego cuyo hilo argumental era absolutamente





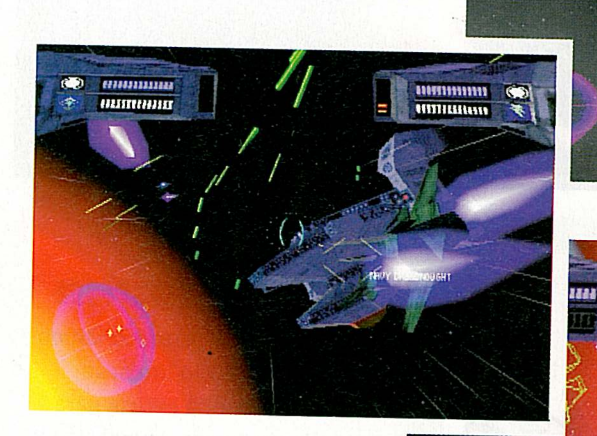
Rendermanía

Bajo este absurdo, patético, lamentable, cursi y ridículo titular se esconde una bonita excusa para que veáis el proceso de creación y elaboración de las naves del juego . En las imágenes se puede observar cada uno de los modelos en modo *wireframe* (alámbrico) y con las texturas, luces y sombras aplicadas. Las diferencias, como se puede apreciar, son insultantes. Todo el trabajo en este sentido recae sobre la magia del grafista. Como dijo un sabio... «una textura vale más que mil polígonos»

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	89	90	92	92
Gráficamente, y dentro de su género, **COLONY WARS** es sobresaliente. Resultan impactantes los efectos de luz de todo el juego cuando nos colocamos tras unos propulsores, frente al sol, etc. Las explosiones tampoco se quedan atrás.	La música no es unos de esos aspectos que destaquen en el juego. Pasan desapercibidas, y sólo estaremos pendientes de ellas en las intros y demás secuencias. Nada especial en ellas, más que las típicas melodías de sintetizador.	En este sentido todo el juego se porta correctamente, aunque lo más destacable es el hecho de que **PSYGNOSIS España** se haya molestado en doblar el juego. No es como un buen doblaje de película, pero puede pasar sin mayores problemas.	**COLONY WARS** pertenece a un género en horas muy bajas. Este tipo de *shoot'em-up* ha perdido parte de su crédito, aunque con **COLONY WARS** a buen seguro que lo recuperan. Si partimos desde la práctica, en breve nos enganchará.	 + 70 niveles es un número exagerado para lo acostumbrado. − La dificultad se dispara tras los primeros niveles.

Todos los menús del juego están en alta resolución y, por supuesto, en un perfecto castellano. Siempre se agradecen este tipo de detalles.





La organización de los diferentes niveles se observa perfectamente en la pantalla de la izquierda. Gráficamente se presentan los distintos caminos que se pueden seguir, con sus respectivos niveles y secuencias de vídeo. Si acabamos el juego, no está de más intentarlo otra vez.

Secuencias de vídeo











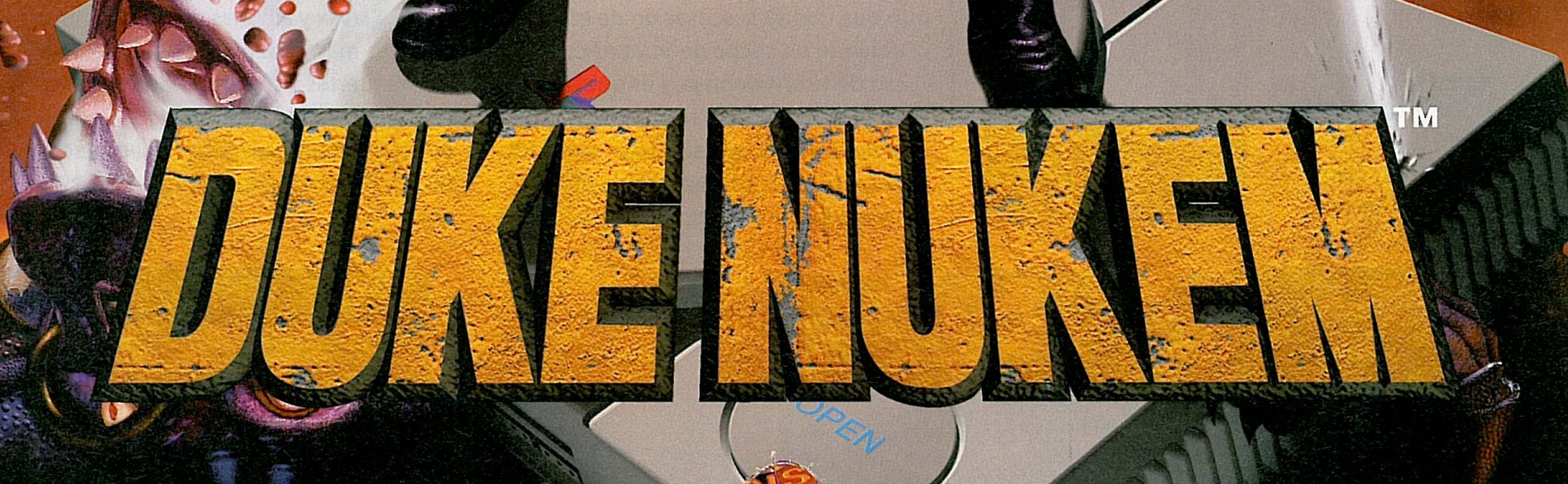
Minutos y minutos de secuencias de vídeo nos narrarán las incidencias que acaecerán durante la aventura. Cada nuevo paso que demos en la batalla (ya sea positivo o negativo) se verá reflejado en el desarrollo posterior del juego. Por ello, una buena narración de los hechos nos ayudará a conocer en todo momento el estado actual de la aventura. Técnicamente las animaciones son muy buenas, sobre todo en lo que respecta a la presentación de naves y elementos estáticos. Los personajes, en cambio, resultan demasiado «sintéticos». Algo tenía que fallar.

LAS VISTAS Disponibles son varias, aunque de ellas hay que destacar la externa y las dos interiores (una con la cabina en pantalla y otra sin ella). En otro orden de cosas, destacar que con la ayuda del mando analógico el control de la nave es mucho más sencillo. Por cierto, las persecuciones de este juego son las más reales de cuantas hemos visto en shoot'em-up 3D alguno.



necesario seguir convenientemente (sino no merecía la pena pagar el precio del juego). Técnicamente **Colony Wars** es un juego sobresaliente. Menús en alta resolución (esto es lo de menos) y unos efectos de luz, explosiones y demás simplemente alucinantes. Es ahí donde este juego se muestra intratable. Es suave en sus movimientos, gráficamente sobresaliente y, en cuanto a jugabilidad, bastante contundente... si te gusta este género. A nosotros, ni nos gusta, ni nos disgusta, pero desde la objetividad debemos corroborar que **Colony Wars** es, hoy por hoy, el mejor de su género. Si alguien sostiene lo contrario es, sin duda, porque odia este tipo de juegos. No sabe lo que se está perdiendo.

J.C.MAYERICK


DUKE NUKEM™
SONY
OPEN


PlayStation

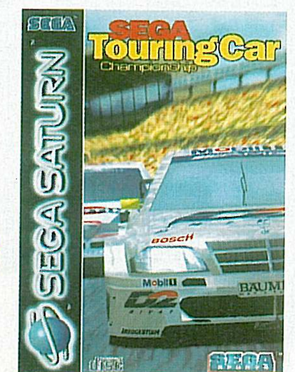


VELOCIDAD punta





Aunque la recreativa ha pasado un poco desapercibida, seguro que muchos os habréis gastado los durillos en esta ***máquina***. Aquí teneís un estudio de la conversión para **SATURN** que causará ***más impacto*** que el original.



SUPER Information

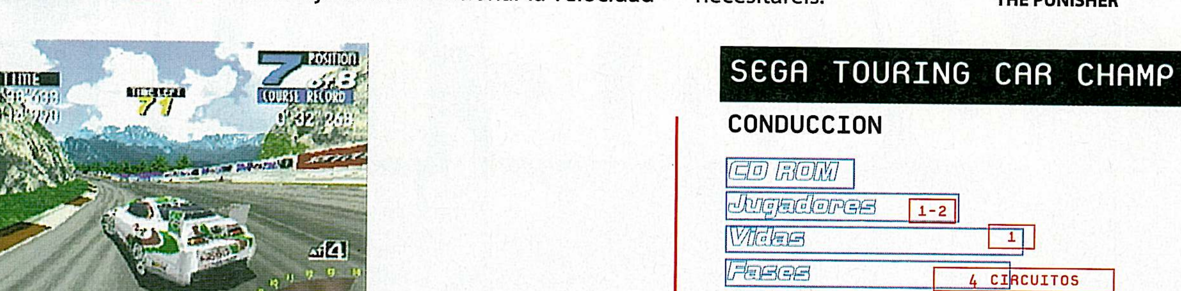
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA

Los que hayan tenido la posibilidad de montar en la cabina de **SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP**, habrán comprobado lo difícil que es manejar un coche a 300 km. por hora, y lo que se va la dirección en las curvas. Esta sensación desanimó a muchos de los que se ponían al volante de la recreativa, ya que tenían la sensación de que el coche era incontrolable, pero nada más lejos de la realidad. Los primeros minutos de conducción en la versión para ***Saturn*** pueden resultar igualmente frustrantes, pero no hay que desesperar, ya que con la práctica podremos llegar a ser ases del volante. El problema del control es que los giros del coche están basados sobre un solo eje, lo que nos da la sensación de estar controlando un coche de SCALEXTRIC, pero eso tiene una ventaja, y es que a la hora de girar, el vehículo responde con una rapidez mayor que si lo hace sobre los dos ejes. Ya que hablamos de rapidez, sería injusto no mencionar la velocidad vertiginosa que tiene **STC** en todo su desarrollo, que rebasa a todo lo visto hasta ahora en ***SATURN***. Posiblemente esta característica es la que ha causado estragos en los gráficos del juego, ya que para moverlos a la velocidad de la máquina han tenido que simplificarlos bastante, sobre todo los coches, que son un pálido reflejo de los originales y están mucho peor realizados que los de DAYTONA C. C. E. Pero esta carencia de gráficos está compensada por una jugabilidad y diversión aseguradas, además, al igual que sucede en todas y cada una de las conversiones que SEGA realiza de sus recreativas, dispondremos de una serie de opciones extra como son el modo ***SATURN*** y algunas sorpresillas interesantes más. Si os apasionan las emociones fuertes y sois usuarios de ***SATURN***, éste es sin duda vuestro juego. Id a por él, pero con una salvedad... Aseguraros de que vuestro *joystick* tenga *airbag*. Lo necesitaréis.

THE PUNISHER

*Los que no quieran jugar con las fabulosas músicas de **Avetrax** de fondo podrán elegir entre las melodías de la recreativa, que no son muy buenas, y unas músicas Trance.*





El modo Grand Prix es una dura prueba para los más expertos. En él tendremos que lograr la mejor marca en 20 vueltas y además quedar los primeros en los tres circuitos. Si lo logramos podremos disfrutar de un cuarto circuito secreto.

SEGA TOURING CAR CHAMP.

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	4 CIRCUITOS
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SÍ



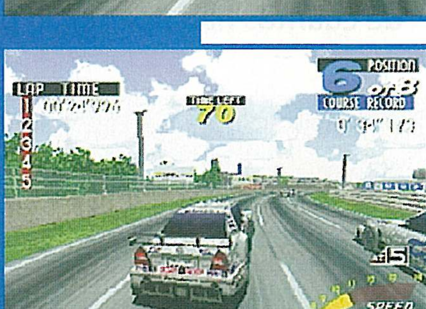


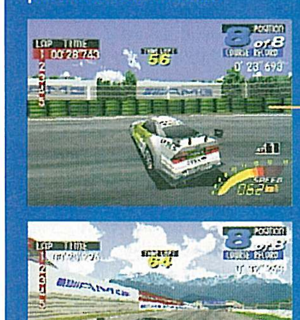
El Toyota Supra es el único vehículo al que no le podréis cambiar la pintura, pero eso poco os va a influir a la hora de batir todos los records con este super bólido.

Elegir coche

Cuatro son las máquinas demoledoras que podremos conducir en este juego: el Alfa Romeo 155vGti, el AMG Mercedes Clase-C, el Opel Calibra y el Toyota Supra. Aunque algunos coches no parecen precisamente unos bólidos, os aseguramos que las velocidades que alcanzan sí son de auténtica bala. Os aconsejamos que los probéis todos, porque puede que encontréis en un coche que no os gusta la máquina ideal para machacar records.



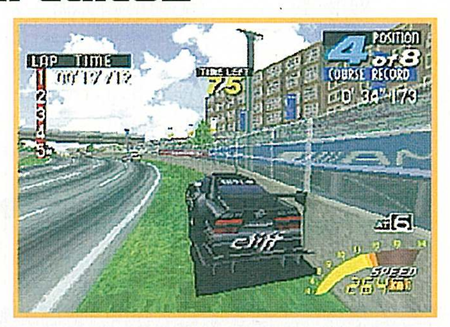


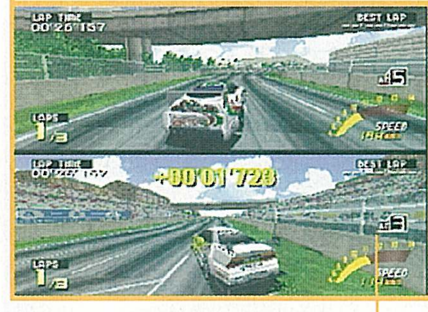


Aunque no es el más rápido de todos, el Opel Calibra es el vehículo más estable y que mejor se agarra a las curvas de todos, y su pintura negra es una «vacilada».

Circuitos

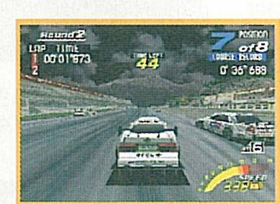
Las tres pistas iniciales de este juego están endiabladamente concebidas para que nos comamos el mayor número posible de curvas, especialmente en el *Brick Wall Town*, trazado en el que nos va a costar horrores no chocar contra dos de las curvas. Si domináis estas pistas lo suficiente podréis acceder a otro circuito más en el modo *Grand Prix*, sin contar los del *Global Net Event*, tres nuevas pistas que iréis descubriendo durante el año

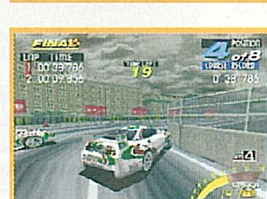




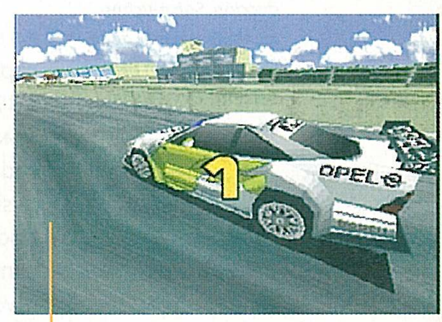


El modo Versus os proporcionará grandes tardes de diversión compitiendo con vuestros amigos, en una frenética carrera por ver quién es el más rápido. Una buena opción si te aburres del juego









*A pesar de poseer gráficos muy inferiores a la recreativa, **STC** puede presumir de ser uno de los juegos de conducción más rápidos.*

VALORACION

STC es un juego no tan brillante gráficamente como los que estamos acostumbrados a ver en las conversiones de SEGA para **SATURN**. Por suerte esta carencia queda oculta por su envidiable jugabilidad y diversión a raudales. Si a esto le sumamos una banda sonora al estilo **2 Unlimited**, tendremos uno de esos juegos que no eres capaz de soltarlo ni un segundo.

GRAFICOS 82

A nivel gráfico **STC** presenta unas diferencias abismales con la recreativa, mucho más patentes que en las anteriores conversiones. A pesar de eso no deja de ser bastante atractivo y con una formación de terrenos rápida y suave.

MUSICA 95

Una vez más gracias al talento incuestionable de **Richard Jacques**, este compacto goza de unas increíbles músicas interpretadas por **Avetrax**, que junto a **Richard** han logrado algunas de las piezas más impresionantes de la historia.

SONIDO FX 87

Los efectos, sonidos y trompazos que estaban en la máquina original se encuentran al completo en esta conversión, con esa calidad y claridad de audición de la que solamente **SATURN** y su *chip Yamaha* son capaces de ofrecer.

JUGABILIDAD 90

Cuando logramos dominar el control del vehículo, sobre todo en las curvas, **STC** puede llegar a ser un arcade muy, pero que muy divertido e infinitamente más jugable y entretenido que producciones como **MANX TT SUPERBIKE**.

GLOBAL



+ La vertiginosa velocidad que no da ni un segundo de respiro.
- La poca resolución de los gráficos y sobre todo los coches.



TURISMO de placer

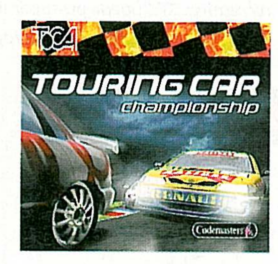
Touring Car Championship



COMPETENCIA *Es a grandes rasgos lo que existe en el mundo de los simuladores de conducción. Son muchos los títulos de este género que aparecen al cabo del año, aunque sólo unos pocos consiguen la aceptación de los usuarios. **Touring Car Championship** puede ser uno de ellos, aunque en el camino se encontrará con duros rivales.*

Tras la impresionante **presentación** que CODEMASTERS brindó a la prensa europea en el circuito británico de **Brands Hatch**, y de la que dimos cumplida información en el número anterior, llega la hora de **valorar** lo que, «a priori», se supone como uno de los simuladores de **conducción** más logrados de cuantos han aparecido para consola alguna.

Jugar con* ToCA Championship** no es conducir un imaginario vehículo capaz de tomar una curva de 180 grados a 350 por hora. Jugar con **ToCA Championship** es cuidar al máximo la entrada en cada una de las curvas, teniendo en cuenta si el asfalto esta mojado, helado o seco. Nada de frivolidades típicas de juegos como Ridge Racer o Ray Tracers (benditas frivolidades por cierto), un error nos cuesta la carrera y, en más de una ocasión, el campeonato. Un motivo de alegría para los más hábiles y de desgracia para los más torpes (entre los que me incluyo). Demasiada dificultad nos tememos. La representación que **ToCa** hace de cada una de las condiciones climáticas es simplemente impresionante, aunque una destaca sobre todas las demás: la lluvia. No hay simulador, ya sea en consola, arcade u ordenador (salvo la versión ***PC de **ToCa**, por supuesto) que haya presentado con tanta perfección dicho efecto. El agua que sale despedida de las ruedas, el reflejo de los faros en el asfalto o la neblina



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CODEMASTERS
PROGRAMADOR	CODEMASTERS





JUGABILIDAD *Dominar **Touring Car Championship** puede llevarnos mucho tiempo, pero una vez logrado es factible asegurar que nos enganchará por completo. CODEMASTERS ha realizado un excelente trabajo.*

VALORACION

TOCA CHAMPIONSHIP es un gran juego en todos los sentidos. sólo se echa en falta algún modo más de juego, ya que de los tres, el modo campeonato resulta excesivamente pesado por su extensión. si se es un fanático de los simuladores, **TOCA** es la mejor elección. si se busca algo más «arcade», será mejor encomendarse a otras opciones mucho mas *light*.

TOURING CAR CHAMPIONSHIP

conducción

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	puntos
Fases	10 circuitos
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	memory card





Perspectivas

Touring Car Championship cuenta con cinco vistas diferentes, aunque una de ellas, la trasera, sólo podrá ser seleccionada temporalmente, como si de un espejo retrovisor se tratara. Las restantes, dos exteriores y dos interiores, pueden ser utilizadas constantemente durante la carrera. La más curiosa de todas es sin duda la vista interior, en la que se observa el salpicadero y el volante. Podremos ver cómo el piloto cambia las marchas y, lo más espectacular, cómo nuestro coche vuelca dando vueltas de campana.



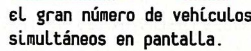
Coches

Son ocho los vehículos disponibles en un principio, con el añadido de ser vehículos reales, como los que compiten en las carreras de la **ToCa**. Honda Accord, Audi A4, Opel Vectra (Vauxhall en el **Reino Unido**), Volvo S40, Ford Mondeo, Nissan Primera, Peugeot 406 y Renault Laguna, junto a algún que otro cochecillo más que el juego nos dará en determinadas circunstancias. Hacer la elección correcta antes de comenzar el campeonato nos ayudará a lograr nuestros objetivos con mayor celeridad. De cualquier modo, pese a que la aceleración o la velocidad punta varíe entre un vehículo y otro, el rendimiento de todos ellos será óptimo. Todo depende del estilo que el usuario tenga a la hora de conducir, aunque el resultado final siempre vendrá determinado por la destreza del piloto a la hora de, por ejemplo, tomar curvas muy cerradas con el asfalto mojado.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
91	85	92	91	91
Los efectos climáticos son impresionantes, con mención especial para la lluvia y la tormenta, aunque más espectacular es ver dieciséis coches simultáneos en una espectacular salida con vuelcos y todo tipo de incidentes.	Pasa totalmente desapercibida, sin eclipsar en ningún momento otros elementos mucho más importantes como pueden ser los efectos de sonido. No es este un juego que necesite de músicas espectaculares para pasar el expediente.	Genial, con detalles muy buenos como el sonido de la inyección o el del agua de la lluvia al paso de los demás vehículos. Codemasters ha sabido cuidar un apartado que, muy a menudo, no se toma en serio. El resultado es genial.	Muy alta, aunque habrá que armarse de paciencia para conseguir un buen control del vehículo con el mando analógico. Con el pad normal será mucho más difícil evitar los espectaculares trompos del coche con el asfalto mojado.	+ El gran número de vehículos simultáneos en pantalla. - Una vez más lamentar el reducido número de modos de juego.





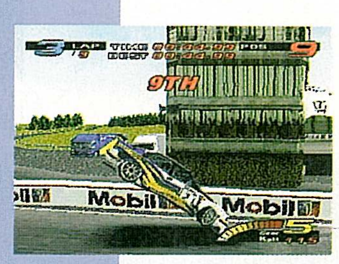



Circuitos

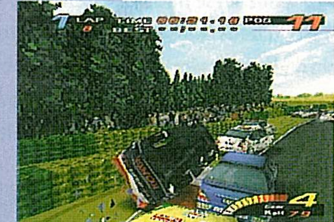





En un principio, nueve circuitos aparecen en el menú de opciones, aunque únicamente dos de ellos pueden ser seleccionados. Según se vayan superando pruebas del campeonato, estos recorridos se irán «abriendo», pudiendo entonces disputarse. El juego también guarda secretillos y, por qué no, posibles circuitos ocultos que más tarde se podrán disfrutar. Por cierto, la reproducción de los circuitos es, ante todo, fiel a la realidad.

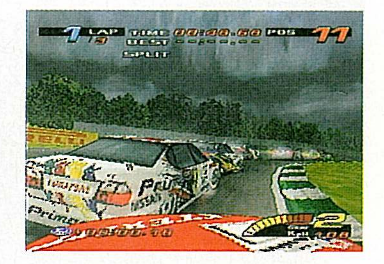


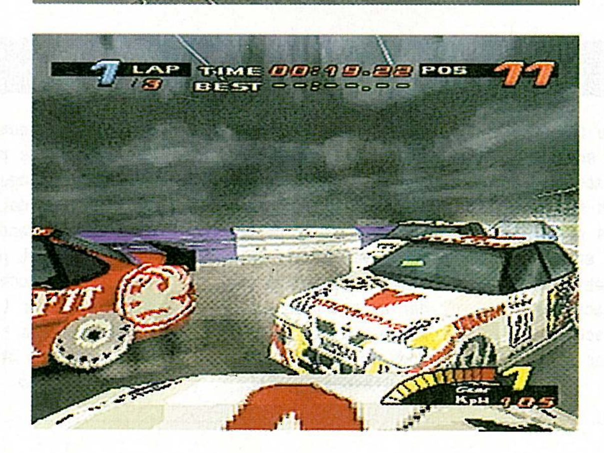
*La visita al circuito de **Brands Hatch** nos ayudó a comprobar el enorme realismo de los trazados de este juego.*





La representación de las diferentes inclemencias climáticas es asombrosa.





que se forma son sólo los complementos a una conducción que, en dichas circunstancias, se torna casi imposible. El máximo realismo posible para el fin deseado por CODEMASTERS: un simulador como la copa de un pino. Pero como todo en la vida, **ToCA** no está exento de ciertos errores fácilmente subsanables en versiones posteriores (que a buen seguro las habrá). Y es que los modos de juego disponibles no son precisamente muchos, pues apenas las opciones de práctica, *time attack* y campeonato se asomarán por los menús de **ToCA**. En este último, además, se nos dará a elegir entre campeonato corto o largo, con medias entre 6 y 18 vueltas por circuito respectivamente. Hasta ahí llegan los modos de juego. Las demás opciones a elegir varían entre los diez vehículos disponibles (aunque en principio únicamente aparecen ocho) y las diferentes condiciones climáticas, léase niebla, lluvia, tormenta, nieve y, por supuesto, seco y soleado. Por si fuera poco, **ToCA** cuenta con innumerables *passwords* secretos para acceder a opciones ocultas del juego, como carreras nocturnas, nuevas vistas, etc. Un aliciente más que nos empujará a conseguir más y mejores metas. Lástima que la dificultad sea tan alta, ya que aunque nuestra experiencia sea mucha, nunca estaremos libres de tomar mal una curva y echar por tierra todo el trabajo de la temporada. Bien pensado, puede que esta circunstancia sea una condición más de todo simulador que se precie de serlo. Al final son muchas las circunstancias que permiten que cada cual se forme una opinión muy distinta sobre el juego. A nosotros nos encanta, ante todo por su realismo, aunque es muy comprensible que determinados usuarios busquen algo más «arcade».

J.C.MAYERICK



TRIDENT PAD

Controlador digital de 8 direcciones y joystick analógico 3D en un solo producto.

- 6 botones de disparo.
- Modo de 4 botones para control de vistas, gases y timón.



CONTROL STATION AF

Pad digital de 8 botones

- Disparo automático
- Movimiento ralentizado.



ACTION PAD

Pad digital con 6 botones de disparo automático.

- Dos velocidades
- Diseño estilizado para facilitar el control
- Cable extralargo



MEGA DRIVE

TOP GEAR WHEEL AND PEDALS

Volante con marchas y pedales.

- Centrado de volante automático
- 9 botones de disparo
- Selección del ángulo de rotación del volante
- Cambio de marchas y pedales programables





PISTOLA PROTECTOR

- Recarga automática
- Tres velocidades de disparo automático
- Botón especial para disparo de armas especiales
- Gatillo para disparos precisos.



THE EXPLORER

- 6 botones de disparo
- Botón turbo para disparo automático
- Cable extralargo.



MEGA DRIVE

Logic 3

Recomendado para
La Jungla de Cristal: La Trilogía™



ELECTRONIC ARTS®

Distribuido por **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Rufino González, 23 bis, planta 1ª, local 2. 28037 Madrid. Telf.: 91/304 70 91. Fax: 91/754 52 65
Teléfono **SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO: 91/754 55 40**



Dice el refrán que «a falta de pan, buenas son tortas». **Top Gear Rally**, puede que no sea lo mejor que vayamos a ver en ***N64***, pero es el **mejor pan** que tendréis por ahora... y con él **tendréis tortas** como para hartaros.

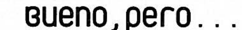


SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KEMCO
PROGRAMADOR	BOSS GAME STUDIOS

En claro contraste con otros sistemas, hasta hace un par de meses ***Nintendo 64*** no podía presumir de contar con una oferta amplia y competente de títulos de conducción. La lista de juegos se podía contar con los dedos de una mano y, aunque buenos, algunos de los programas aparecidos no hacían mucha justicia a las posibilidades de esta consola. Si exceptuamos la calidad y jugabilidad de Mario Kart 64, el resto (Cruisin' Usa, Multi Racing Championship, F-1 Pole Position 64 y algo menos Automobili Lamborghini) no terminaron de convencer al usuario más o menos entendido o que conociera el nivel de algunos de los títulos de ***Play Station***. Por estas razones no creemos que **Top Gear Rally** tenga muchos problemas para ocupar el liderato de tan despoblada categoría.

Aunque dista bastante de ser un juego perfecto como ya veremos, **Top Gear Rally** es un título muy completo, con un diseño gráfico alegre y espectacular, un planteamiento y desarrollo emocionante, una dificultad exigente y muy, muy movido sobre la pista. A diferencia de otros programas, las diferentes superficies y condiciones climáticas sí afectan de una manera determinante a la hora de pilotar, y deberemos prestar especial atención a la elección de los neumáticos y la suspensión del vehículo. Si a esta circunstancia añadimos un diseño de los circuitos con saltos y giros casi constantes, ideados para que derrapemos y volemos a cada instante, compreneréis porque decimos lo de entretenido y movido. En cuanto a los modos de juego (*Championship*, *Arcade*, *Time Attack* y *Practice*), para un sólo jugador la diversión está más que asegurada con la mastodóntica modalidad de campeonato y, para dos simultáneos, el modo *Arcade* cuenta con suficientes garantías y con más posibilidades de picarnos.



Bueno, pero . . .

En el apartado de aspectos criticables, en **Top Gear Rally** habría que empezar por el tema de las ralentizaciones, que aunque no son tan molestas como en otros juegos, sí son frecuentes y bastante aparatosas. Tampoco la música, por







*La calidad gráfica de coches y circuitos es excelente. **Top Gear Rally** tiene más detalles que **The Punisher** con su futura señora.*



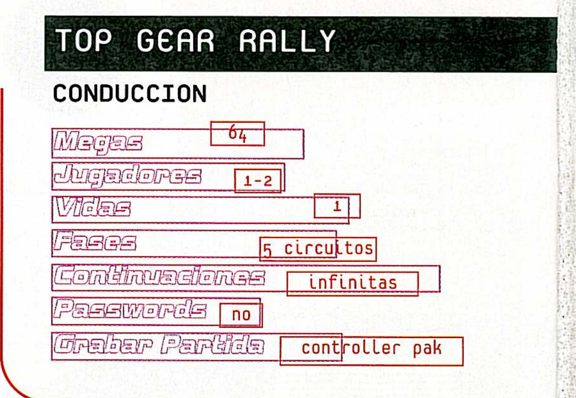


Todos los circuitos tienen atajos y zonas de máxima dificultad. Conocerlos y dominarlos es el único camino a la victoria final.



VALORACION

Aunque algunos detalles desentonan un poco para las posibilidades de **Nintendo 64**, **Top Gear Rally** cuenta con suficientes garantías como para entretener a los amantes de los juegos de conducción con trazas de recreativa. En conjunto se trata de un título muy entretenido, emocionante, sorpresivo sobre la pista y muy competitivo. Las mastodónticas dimensiones del modo individual, su dificultad bien programada y la opción para dos jugadores le otorgan una jugabilidad excelente.



TOP GEAR RALLY

CONDUCCION

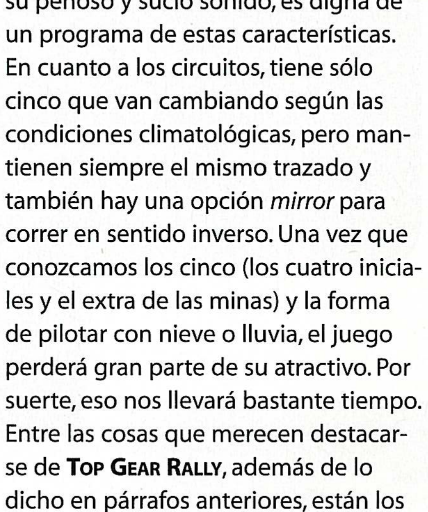
Megas	64
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	5 circuitos
Continuaciones	infinitas
Passwords	no
Grabar Partida	controller pak



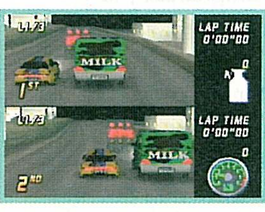
Los efectos que recrean la climatología son una auténtica gozada para los ojos. Aquí sí vale lo de «a mal tiempo buena cara».

De toda la oferta automovilística para **Nintendo 64**, **Top Gear Rally** es, sin duda, el juego más completo y emocionante disponible.

su penoso y sucio sonido, es digna de un programa de estas características. En cuanto a los circuitos, tiene sólo cinco que van cambiando según las condiciones climatológicas, pero mantienen siempre el mismo trazado y también hay una opción *mirror* para correr en sentido inverso. Una vez que conozcamos los cinco (los cuatro iniciales y el extra de las minas) y la forma de pilotar con nieve o lluvia, el juego perderá gran parte de su atractivo. Por suerte, eso nos llevará bastante tiempo. Entre las cosas que merecen destacarse de **Top Gear Rally**, además de lo dicho en párrafos anteriores, están los











Two Players

Es la opción de juego con más opciones de perdurar y la que mejores momentos nos brindará si encontramos a alguien con un nivel parecido. Es bastante completa, cuenta con la misma velocidad (por desgracia, también las mismas ralentizaciones) y nos permitirá elegir cualquiera de los coches logrados anteriormente en el modo individual.



Puesta a punto

Antes de comenzar cada carrera deberéis configurar el vehículo para adaptarlo a las características del escenario y su climatología. La sensibilidad en la dirección y el tipo de cambio (manual o automático) son dos aspectos que no tienen por qué cambiarse de una prueba a otra. En cuanto a los neumáticos y la suspensión, sí deben ajustarse en cada circuito, ya que si no acertamos con ellos será mucho más complicado obtener unos buenos resultados.

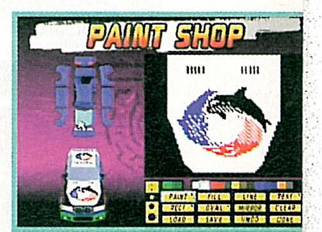






Diseño

Una de las opciones más interesantes. Podréis decorar la carrocería de vuestro coche usando todo tipo de herramientas de una manera muy sencilla. Se pueden hacer verdaderas virguerías, algunas realmente brillantes e impensables hasta la fecha, sin apenas esfuerzo. Todo depende de vuestra paciencia, habilidad y capacidad imaginativa a la hora de mezclar formas y colores.

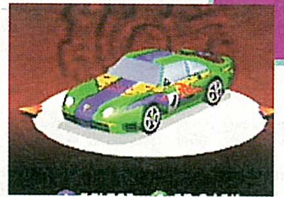


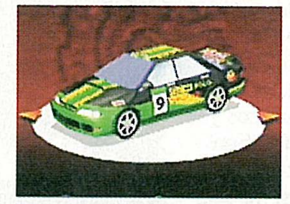


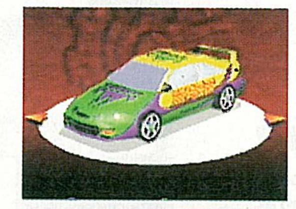


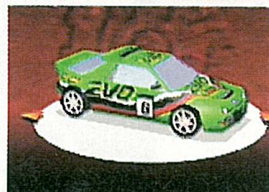
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	65	85	92	90
Muy bien diseñados los coches, escenarios, efectos como la nieve o la lluvia y los juegos de luces... pero, de vez en cuando tendréis que soportar ralentizaciones. No afectan demasiado al juego pero son un fallo de peso.	Aunque algunas melodías no están del todo mal, la calidad del sonido y la paupérrima orquestación de las mismas dejan mucho, mucho que desear. Es, de largo, el apartado más flojo del programa y lo que más desentona del conjunto.	Bastante buenos y cuidados, sobre todo el sonido del motor, aunque los de los choques no son todo lo reales y espectaculares que uno podría desear. Una excelente alternativa (la única) a las penosas melodías.	Aunque nos habría gustado que tuviera más variedad de escenarios, su oferta en este apartado está bastante bien teniendo en cuenta la cantidad de combinaciones posibles. Resulta tan jugable y movido como una recreativa.	+ La opción de diseño del vehículo y la mecánica de juego. − Las ralentizaciones y la música no son dignas de N64.







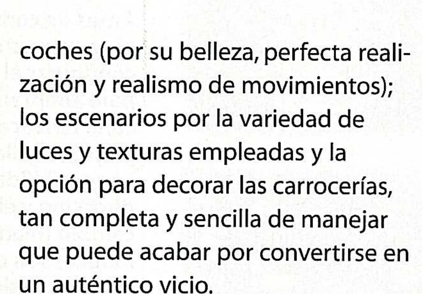



coches (por su belleza, perfecta realización y realismo de movimientos); los escenarios por la variedad de luces y texturas empleadas y la opción para decorar las carrocerías, tan completa y sencilla de manejar que puede acabar por convertirse en un auténtico vicio.

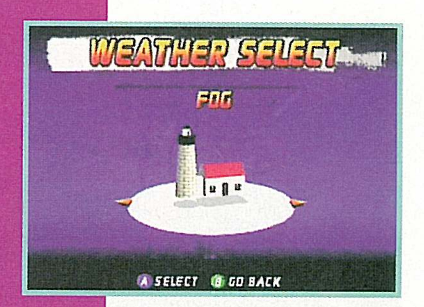
En resumen, **Top Gear Rally** se convierte en la alternativa más potente en el género de conducción en ***Nintendo 64***. Un cartucho bastante completito que, sin ser perfecto, tiene la garra de una recreativa, el realismo de un simulador y una mecánica de juego capaz de entretenernos durante bastante tiempo. Como no hay mucho más donde elegir, seguro que eso es más que suficiente para atraer al cada vez más exigente aficionado al género.

DE LUCAR



Climatología

Este apartado, que en otros programas no deja de ser un elemento testimonial y sin apenas importancia, es en TOP GEAR RALLY una de las circunstancias fundamentales para lograr algún resultado positivo. La nieve y la lluvia, por ejemplo, nos obligarán a utilizar neumáticos especiales y requieren un pilotaje mucho más diestro en las curvas. En los circuitos de la costa y las montañas, la lluvia y la nieve, nos ayudarán si contamos con vehículos potentes y nos apoyamos en las paredes y muros. Por otra parte, las pruebas que se desarrollan con niebla o nocturnas tienen como principal dificultad una visión mucho más restringida del recorrido.







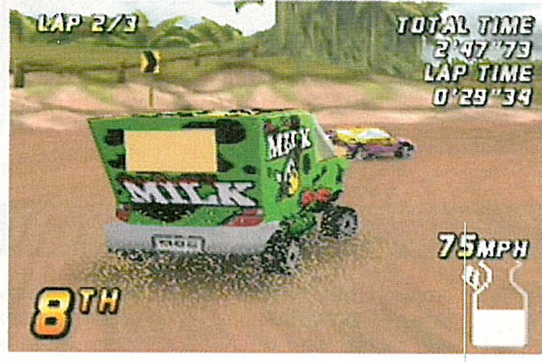


Este es el primer coche extra de TOP GEAR RALLY. Una pintoresca furgoneta lechera tremendamente manejable y con un motor de avión. La obtendréis al completar con éxito el primer año de competición. Que nosotros sepamos, hay tres más ocultos.

Coche Extra



Hay tres o cuatro coches ocultos. Aparecen al completar con éxito cada una de las temporadas. Son más potentes que los normales y más manejables.



Detrás del temible desierto, la jungla es el segundo circuito en nivel de dificultad. Sus enormes series de curvas cerradas con nieve y agua son auténticas trampas mortales. Por suerte, la jungla cuenta con los mejores atajos.

Coches

Al comenzar la competición sólo podréis elegir entre dos vehículos. Luego irán apareciendo más hasta llegar a nueve.

TAQUICARDIA

"Quería que el jugador se sintiese dentro de la aventura"
Shigeru Miyamoto. Creador de Lylat Wars.

NINTENDO 64
LYLAT WARS
INCLUDES RUMBLE PAK
PAL VERSION

VUELVE FOX McCLOUD Y TODOS SUS COMPAÑEROS DEL POPULAR ESCUADRÓN STARWING EN LA MÁS ALUCINANTE DE TODAS SUS AVENTURAS:

- ESCENARIOS CINEMATOGRÁFICOS EN 3D.
- HASTA CUATRO JUGADORES.
- INCLUYE, RUMBLE PAK UN NUEVO Y REVOLUCIONARIO ACCESORIO QUE EMITE EN EL MANDO DE CONTROL LAS VIBRACIONES PRODUCIDAS POR EL JUEGO.

UNA EXPERIENCIA NO APTA PARA CARDIACOS.





















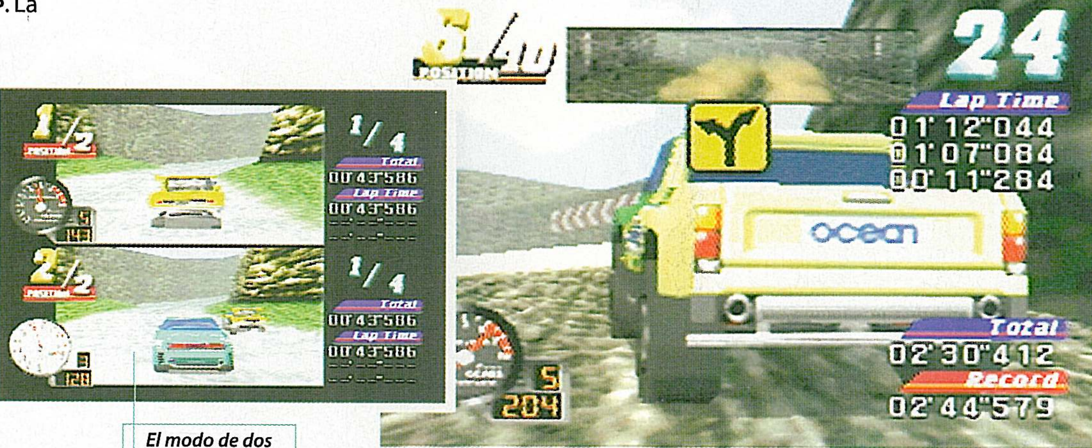
a golpe de ACELERADOR

Multi Racing Championship

Con más retraso del previsto inicialmente, llega a ***Nintendo 64*** el primer juego de rallies. El programa, basado en ***gráficos poligonales***, permite elegir entre distintas rutas alternativas, reflejando la ***espectacularidad*** de este tipo de pruebas.

Tras la aparición para ***Nintendo 64*** de diferentes cartuchos en torno al mundo de la velocidad, los rallies eran una asignatura pendiente para esta consola. Después de un prolongado periodo de espera, llega al mercado europeo **Multi Racing Championship**. La compañía encargada de distribuir el mencionado juego en el viejo continente es OCEAN. La programación viene de la mano de GENKI, creadora de varios títulos relacionados con el motor para ***PlayStation***, como Tokyo High Way Battle. Para esta ocasión se ha optado por un entorno poligonal, tanto para reproducir vehículos como escenarios. Con respecto a los últimos, inicialmente se incluyen tres circuitos diferentes en los que se combinan carreteras de asfalto con caminos de tierra, piedra e incluso nieve. A lo largo de los distintos trayectos se puede elegir entre varias rutas alternativas, ofreciendo así mayor variedad que los juegos convencionales de carreras. De todas maneras, aparecen algunas deficiencias en la formación de escenarios, y especialmente en la construcción de curvas mediante trazos rectos. En cuanto a los vehículos, se puede optar por ocho modelos diferentes, entre los que se encuentran todoterrenos. El juego presenta dos vehículos más ocultos, junto a otros tres circuitos también secretos. Los aspectos más destacados son la magnífica reproducción de los movimientos de los coches (saltos y derrapes incluidos), su sencillo control y la compatibilidad con el *Rumble pak*.

CHIP & CE



El modo de dos jugadores simultaneos se realiza mediante Split screen horizontal, permitiendo elegir el número de vueltas.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	OCEAN
PROGRAMADOR	IMAGINEER-GENKI



La compatibilidad con el Rumble Pak es un elemento a tener en cuenta.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

CONDUCCION

Megas	64
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	3 circuitos
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	controller pak



Circuitos

Aunque inicialmente sólo aparecen tres circuitos disponibles, en los que se ofrecen varios caminos alternativos, es posible participar en otros tres. Para ello, el primer paso consiste en acceder a los vehículos ocultos. Para lograrlo hay que vencer en los tres circuitos iniciales (en el modo competición) y después derrotar, en los mismos circuitos, en pruebas individuales a los coches a los que se pretende acceder (modo *match*). Una vez conseguidos los dos vehículos ocultos, es posible participar en los otros tres circuitos. Sin embargo, no se trata de nuevos circuitos, ya que son los mismos que aparecen inicialmente en los que se cambia en el sentido de las curvas (modo *mirror*).

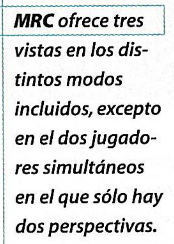




VALORACION

● el nuevo lanzamiento de OCEAN abre el fuego en el género de los rallies para NINTENDO 64. el juego combina grandes virtudes (como el control de los coches) con algunas deficiencias técnicas (como la formación de escenarios). estas circunstancias hacen que el resultado global no sea todo lo elevado que podría esperarse para un juego que había levantado tanta expectación.
● a los tres circuitos y ocho vehículos iniciales se unen otros tantos circuitos y dos coches ocultos más.

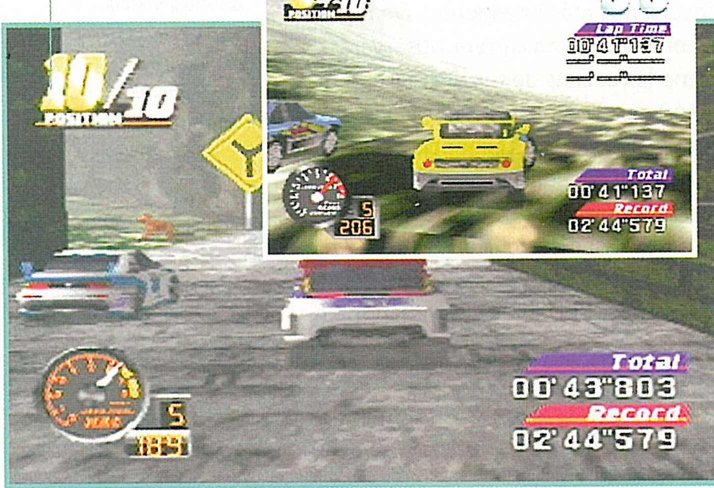


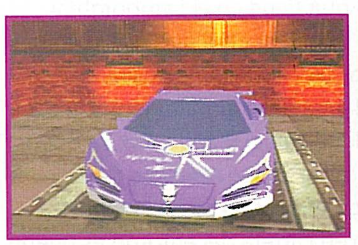






MRC *ofrece tres vistas en los distintos modos incluidos, excepto en el dos jugadores simultáneos en el que sólo hay dos perspectivas.*







Vehículos de todo tipo.

Inicialmente es posible elegir entre ocho vehículos distintos incluidos algunos todoterrenos. Aunque no se recogen los nombres de las marcas reales, las similitudes, tanto en diseño como en colores, recuerdan a los que participan en las competiciones oficiales. Además, existen otros dos modelos ocultos con los que se logran los mejores resultados, tanto sobre asfalto como otras superficies.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
85	85	86	83	87
el diseño de los vehículos, sus movimientos y el magnífico entorno que rodea a los circuitos ofrece un alto nivel. sin embargo, parece mentira que en una consola de 64 *bits* sea necesario utilizar trazos rectos para crear curvas.	el entorno musical esta integrado por pegadizas melodías. su aparición, aparte de los menús, destaca especialmente durante la *intro* que precede al juego, y en las secuencias de podium después de cada uno de los circuitos.	el sonido de los motores ha sido perfectamente reflejado. es posible conocer la presencia cercana de un rival sólo por el ruido de su motor. además aparecen algunas voces de ánimo a medida que se superan tiempos intermedios.	el control de los coches está muy logrado, ofreciendo un nivel de dificultad apropiado. la limitada cantidad de circuitos juega en su contra, ya que los trazados ocultos son el reflejo de los inicialmente disponibles.	+ el magnífico control de los coches. − los problemas para reproducir las curvas.



EL DIABLO sobre ruedas

A. Lamborghini

¿El Panda un sobrio deportivo? ¿Un Skoda un veloz prototipo? Con **A. Lamborghini** sabrás lo que se siente al pilotar un **coche de carreras** de verdad.

El todavía modesto catálogo de ***Nintendo 64*** puede presumir de poseer algunos de los mejores juegos disponibles para cualquier consola doméstica. Sin embargo, el hecho de que el mercado demande más y más títulos para colmar las ansias de entretenimiento hace que juegos correctos pero no geniales como este **Automobili Lamborghini** pueda hacerse un hueco en la «juegoteca» particular de los usuarios. La falta de competencia en este género (aunque Top Gear Rally es un serio y cualificado rival) puede llevar al éxito a esta propuesta que tiene en el Lamborghini Diablo su mayor atractivo. **A. Lamborghini**, a pesar de incluir la posibilidad de 2, 3 o 4 jugadores simultáneos y la compatibilidad con el *Rumble Pak*, se queda aún lejos de lo que ***Nintendo 64*** es capaz de ofrecer. Y eso que el movimiento en carrera del entorno es bueno y el número de coches y circuitos es suficiente. Pero sin embargo, a la hora de jugar, se echa en falta la intensidad exigible a los títulos de conducción, con una mayor densidad de tráfico y unos adversarios más inteligentes. De hecho, si corres la misma carrera, observarás como los coches de tus rivales se pegan el tortazo en el mismo sitio y sólo observarás cierta inteligencia artificial cuando te encuentras pegado a ellos. Eso sí, la posibilidad de fastidiarlos es fantástica, pudiendo llevarlos al arcén o incluso hacer que se «esmoñen» contra los laterales del circuito. También mere-



El ponernos a los mando de un Lamborghini es el principal atractivo del juego. La dinámica del coche ha sido bien resuelta.

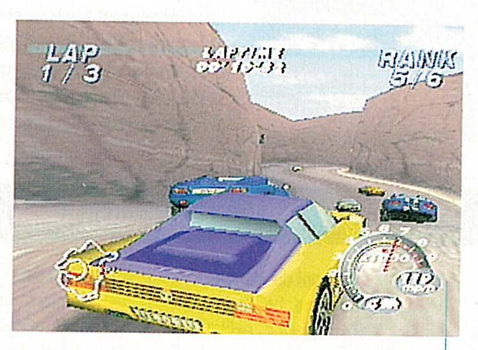


SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	TITUS
PROGRAMADOR	TITUS



El engine del juego es correcto, con unos movimientos de escenario suaves. Se echa en falta un mayor detallismo en los circuitos.

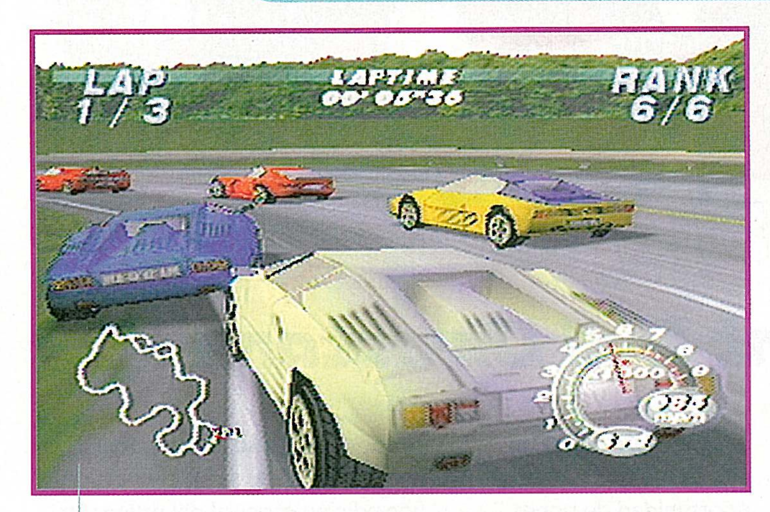


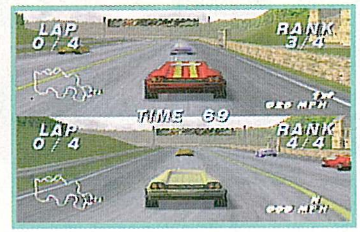
Aunque por las pantallas pueda parecer lo contrario, muchas veces daremos vueltas y vueltas sin toparnos con ningún coche.

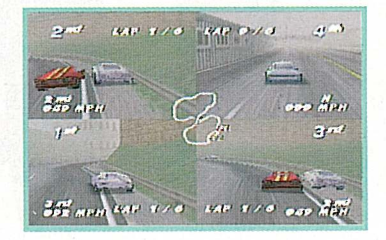
AUTOMOBILI LAMBORGHINI

CONDUCCION

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	4 circuitos
Continuaciones	infinitas
Passwords	no
Grabar Partida	controller pak







Multiplayers

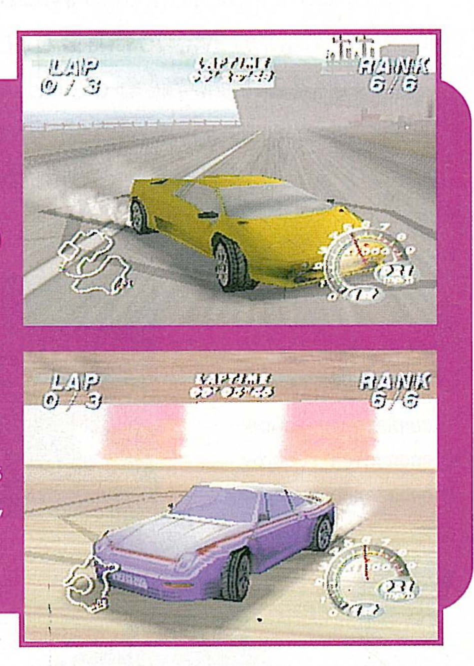
Ideal para familias numerosas, AUTOMOBILI LAMBORGHINI incluye una opción para varios jugadores simultáneos, pudiendo competir 2, 3 o 4 personas simultáneamente. Lógicamente la merma gráfica es acusada y, aunque es entretenido, carece del ritmo y de la posibilidad de piques de otros juegos. Se echa en falta un modo que ayude a los pilotos rezagados aumentando su velocidad.

Si pausáis el juego una opción de cámara os permitirá «viajar» por la pantalla pudiendo contemplar fabulosas perspectivas.



Coches

Para empezar a «quemar rueda» comenzaremos con un Lamborghini Diablo y un Lamborghini Countach. Luego, según vayamos superando circuitos, se nos irán incorporando deportivos legendarios, como Bugattis, Porsches y Ferraris. Cada vehículo lo tendrás disponible en varios colores, desde metalizados hasta multicolores.





VALORACION

- AUTOMOBILI LAMBORGHINI os puede divertir y entretener, pero sus cualidades no os dejarán con la boca abierta. el tono general de juego es correcto, pero teniendo en cuenta la consola para la que se ha programado echamos de menos un poco más de espectacularidad y la palabra que tanto hincapié hemos hecho en todo este reportaje: intensidad.
- sin embargo, sería injusto no reconocer que el juego tiene un aspecto más que correcto y que el esfuerzo de hacerlo compatible con el rumble pack y el modo multiplayers son muy de agradecer.

ce destacarse la inclusión de los boxes, varias vistas de juego, atajos y, cómo no, los coches secretos. Estos se obtienen al finalizar los circuitos en primera posición, incorporándose a nuestro «garaje» porsches, bugattis y ferraris. **A. LAMBORGHINI** es un juego con buenos mimbres, pero lamentablemente el resultado final se nos antoja un poco soso debido, quizá, a la falta de acción durante el juego. **THE SCOPE**

Gravedad cero



Los circuitos presentan desniveles que, con una buena velocidad de entrada os permitirán dar unos saltos estratosféricos. Si utilizáis la opción de cámara podréis contemplar imágenes tan espectaculares como ésta.

GRAFICOS 84

No es lo mejor que se ha visto, pero cumplen. el diseño de los circuitos es mejorable ya que se nos antojan un poco vacíos, sobre todo el entorno. Por otra parte el aspecto de los coches y su comportamiento dinámico es correcto.

MUSICA 80

Las melodías pierden protagonismo en favor de los FX. No molestan por mucho que juegues. Pasan desapercibidas. Aunque ya estéis hartos de escuchar esto, en un juego de esta índole la música sólo tiene la misión de no molestar.

SONIDO FX 82

Dentro de la tónica general del juego, es decir, ni mucho ni poco ni para volverse loco. Los derrapes están bien conseguidos, el sonido del motor es aceptable y los estruendos de los golpetazos no están del todo mal.

JUGABILIDAD 84

el control es bueno y la oferta de vehículos atractiva, pero le falta un poco más de acción y más interacción con el resto de los coches. Habrá vueltas que puede que no veamos ni un coche, pareciendo que corremos contrarreloj.

GLOBAL



+ conducir deportivos legendarios.
- el modo de varios jugadores simultáneos no atrae mucho.



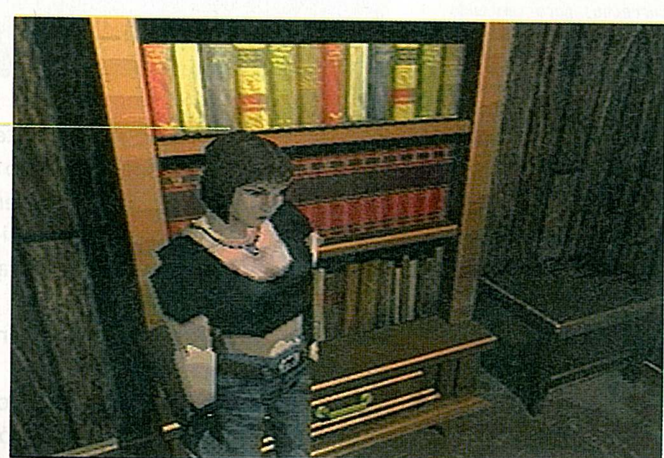
TERROR POR TRIPLICADO

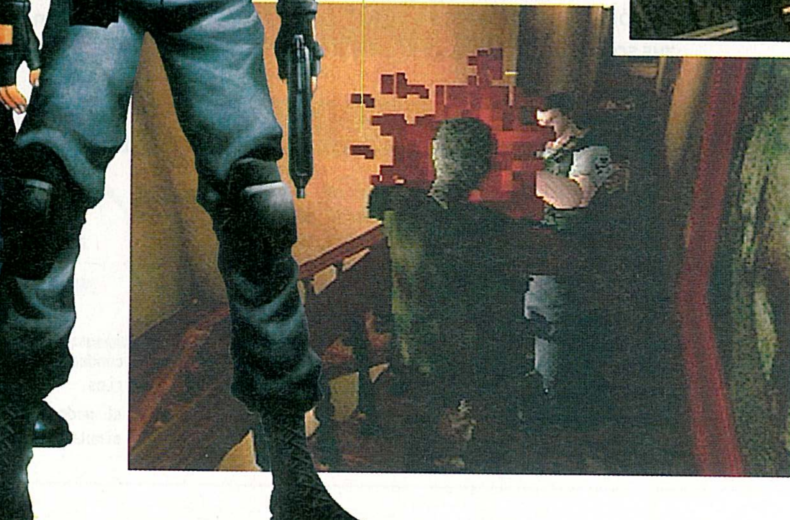
Resident Evil Director's Cut

CAPCOM está acabando con la paciencia de los seguidores de su título **más laureado** para PLAYSTATION. Menos mal que aprovechando el **lanzamiento** de REDC nos ofrece un jugoso aperitivo al incluir una **exclusiva demo** jugable de RESIDENT EVIL 2.

Ha pasado un año desde que tuvimos la oportunidad de poner nuestras manos sobre RESIDENT EVIL. Y aún continúa vigente su indudable calidad que le consolida en los primeros puestos de las listas y uno de los juegos más vendidos en todo el mundo. Hace tiempo que todos clamamos por una secuela que nos deslumbre, al menos, de la misma forma en que lo hizo su predecesor. Los señores de CAPCOM se han tomado su tiempo y ya tienen casi terminada la segunda entrega. Pero como todos los adictos al suspense no eran capaces de aguantarse, la compañía japonesa ha decidido sacar al mercado una edición especial del primer RESIDENT EVIL. Lo más alucinante es que incluye una *demo* jugable de RESIDENT EVIL 2 que te dejará con la miel en los labios. Esta vez el mercado español también va a ser partícipe de esta increíble oferta que temíamos que se quedara **EE. UU.** y **Japón**. Merece la pena echar un vistazo a las excelencias del que promete ser uno de los mejores juegos del año pasado. VIRGIN, la distribuidora de CAPCOM en nuestro país, ha afirmado que los textos de RE2 estarán traducidos al castellano para que disfrutemos plenamente sin consultar el diccionario.







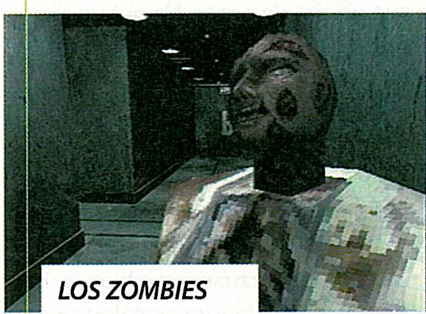
EL DUO DINAMICO
Jill y Chris son los protagonistas del juego. Cada uno dará paso a una aventura con mayor dificultad para el chico y alguna que otra facilidad para la grácil fémina.

RESIDENT EVIL D. C.

survival horror

2 CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	1
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	Memory card



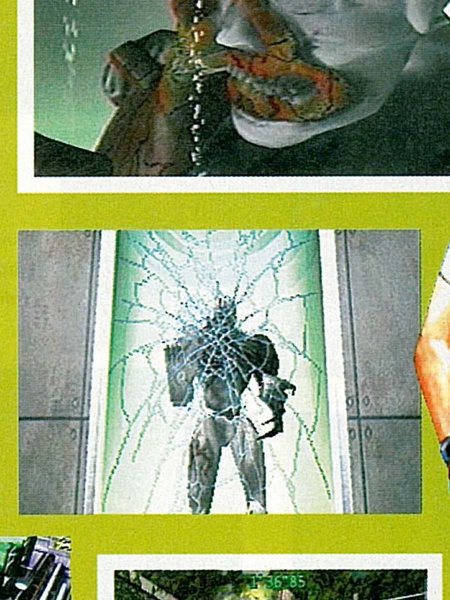


LOS ZOMBIES

Se encuentran por todas partes. Como si de una película de ***George A. Romero*** *se tratase, se mueren de ganas por probar la carne humana.*

Tyrant

Al final de la aventura los protagonistas descubren que en la mansión se estaba llevando acabo una serie de experimentos para crear una potente arma biólogica. En el camino han quedado una serie de criaturas deformes, pero el resultado final se encuentra guardado bajo llave y en conserva. En realidad, los miembros del equipo S.T.A.R.S. han sido enviados a *Racoon Forest* para probar la capacidad destructiva de esta bestia que parece sacada de los textos del apocalipsis. Tu misión es exterminarla.









Iguales pero distintos

Resident Evil: Director's Cut es un título imprescindible, y no sólo por ser un artículo de coleccionista, ya que todos los amantes de la primera entrega encontrarán nuevos alicientes para recorrerse todos los pasillos y habitaciones de la mansión. Y sobre todo aquellos que aún no conocen el estilo de esta serie y buscan nuevas emociones, no deben perderse esta fascinante aventura por nada del mundo. El juego cuenta con tres modalidades. El Resident Evil de toda la vida, la



VALORACION

- sólo por el hecho de ser una edición especial de RESIDENT EVIL, este título merece el crédito de todos los usuarios de ***PLAYSTATION***.
- Los cambios se convierten en auténticas sorpresas para los conocedores de RESIDENT EVIL, pero todos esperamos la segunda parte.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	95	96	90	93
Todo resulta destacable en un juego como éste. La decoración de las habitaciones donde no falta un detalle, el nuevo vestuario de los protagonistas y la variedad de monstruos siguen haciendo de él un título incomparable.	Si el ambiente gráfico del juego resulta lúgubre, el acompañamiento musical no le anda a la zaga. Además acentúa los momentos de mayor tensión, incluso anticipando que más adelante puede haber un desagradable sorpresa.	Como en la primera entrega, **REDC** cuenta con el apartado de efectos sonoros más completo del mundo de los videojuegos. Perros aullando, grillos, puertas chirriando y una mención especial para el sonido de nuestros pasos.	Le subiría algún punto para aquellos que no conozcan la primera entrega. Pero los que tuvieron la suerte de jugar con ella, encontrarán alicientes únicamente en las variaciones que se han incluído, porque la base no ha cambiado.	+ Los cambios que se han incluido. – Que a pesar de todo, sigue siendo el mismo hasta RE2.



Trabajo en equipo

En el juego cuentas con dos personajes como protagonistas. Jill te introducirá en un modo de juego más sencillo, mientras Chris se enfrentará a un reto más duro con menos items y una mayor dificultad. Ambos irán acompañados, en ciertas fases de la aventura, por miembros de su equipo. Barry Burton y Rebecca Chambers pueden resultar de gran ayuda. Aunque no todos los caracteres son personajes de confianza. A lo largo del juego puedes encontrarte con alguna que otra sorpresa.





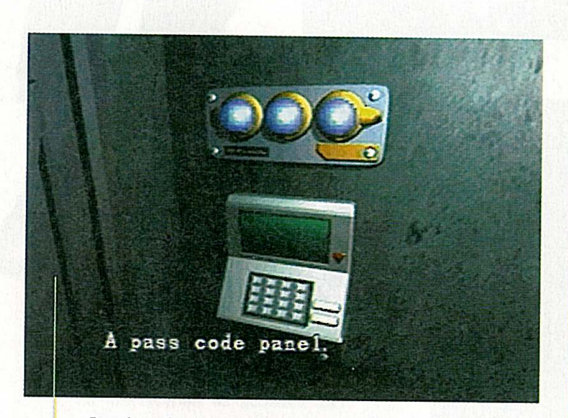


Barry, Wesker, Enrico, entre todos los personajes del juego hay un traidor que ha conducido a sus compañeros a una muerte segura.

versión japonesa (con un menor nivel de dificultad) y el modo *Arranged*. Este último es el que incluye los cambios respecto al clásico. Se ha variado la localización de algunos *items*, en las habitaciones donde menos te los esperas puede aparecer una criatura del averno y, por supuesto, se ha aumentado el nivel de dificultad para que **RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT** no sea algo más que un simple paseo. No quiero revelar todos los detalles, y será mejor que descubras por ti mismo las sorpresas que encierra el juego. La versión europea y la americana siguen siendo víctimas de la censura, y la escabrosa escena del *zombie* en plena comilona también ha sido cortada en esta edición especial. En cuanto al resto, no se han efectuado cambios en las melodías, y el completísimo catálogo de efectos sonoros continúa ambientando cada uno de los escenarios del juego y poniéndonos los pelos de punta a cada paso que damos. En definitiva, prepárate para sufrir una descarga de adrenalina con el *remake* del mejor juego de terror de todos los tiempos.

R. DREAMER





Consigue los tres códigos para abrir la puerta y liberarás a tu compañero de prisión antes de que el laboratorio estalle en mil pedazos.



Malas compañías

Los miembros de un equipo de fuerzas especiales se ven atrapados en una mansión en medio de Racoon Forest. No saben que es lo que está sucediendo, pero poco a poco irán descubriendo que el misterioso edificio alberga criaturas que parecen sacadas de una novela de H. P. Lovecraft. Plantas con tentáculos que se alimentan de seres humanos, arañas y serpientes gigantes, zombies y asesinos mutantes.

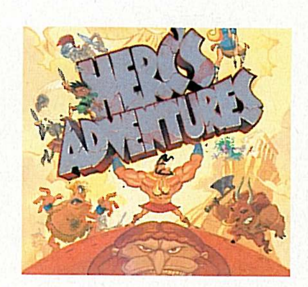


La variedad de enemigos del juego resulta increíble. Sobre todo con los final bosses.

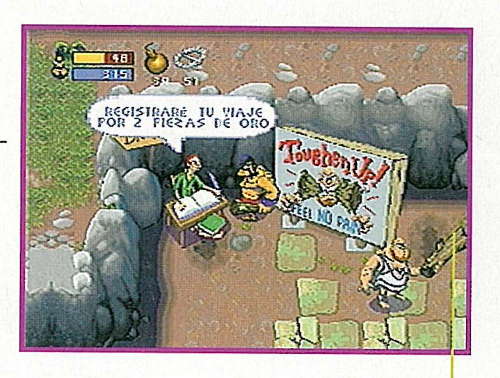
Un americano ORIGINAL

Herc's Adventure

No es la segunda parte del clásico de **Disney** que se estrenó el mes pasado. Ni siquiera una copia que aprovecha el tirón de un **héroe** recuperado por la magia de la factoría de «tito» Walt. Un juego original hoy, pero que hace sólo unos años no la habría sido tanto.

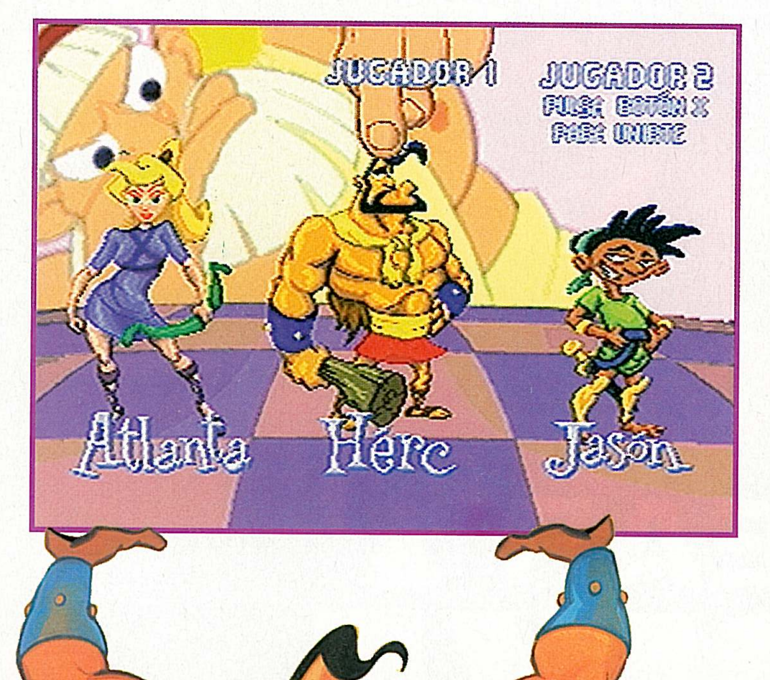


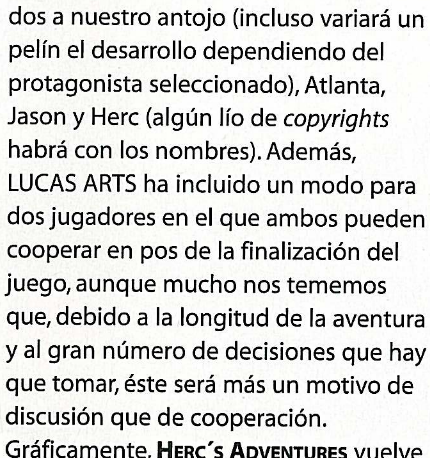
Herc's Adventures es, simplemente, el genial juego que LUCAS ARTS lleva maquinando desde hace varios años (sí, mucho antes de que el HERCULES de DISNEY se plantease). Un juego que, como se puede comprobar por las pantallas que acompañan al comentario, recupera el sabor original de las consolas de 16 *bits*, donde los *sprites* y los fondos hechos «a mano» son los principales protagonistas. Aunque si hablamos de protagonistas, lo justo es mentar a los tres personajes que concurrirán en la aventura, y que podrán ser elegidos a nuestro antojo (incluso variará un pelín el desarrollo dependiendo del protagonista seleccionado), Atlanta, Jason y Herc (algún lío de *copyrights* habrá con los nombres). Además, LUCAS ARTS ha incluido un modo para dos jugadores en el que ambos pueden cooperar en pos de la finalización del juego, aunque mucho nos tememos que, debido a la longitud de la aventura y al gran número de decisiones que hay que tomar, éste será más un motivo de discusión que de cooperación. Gráficamente, **HERC'S ADVENTURES** vuelve a los planteamientos originales del videojuego, es decir, a la valía del grafista en sí y no a la del programador capaz de hacer virguerías en 3D. El resultado



El escribano, que encontraremos en las distintas ciudades que visitemos, nos ofrecerá la posibilidad de grabar la partida a cambio de una módica cantidad de dinero. Podremos almacenar hasta cinco partidas.







SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	LUCAS ARTS
PROGRAMADOR	LUCAS ARTS

VALORACION

En tamaño mar de juegos en 3D, más repleto de mediocridad que de calidad, todavía hay gente capaz de arriesgarse con un tipo de juego algo más clásico. A **HERC'S ADVENTURES** se le ha dado la espalda únicamente por no respetar los cánones actualmente establecidos. La gente que llevamos algún tiempo en esto de los videojuegos sabemos apreciar las diferentes formas que un juego puede tomar, y la última producción de LUCAS ARTS ha sabido desmarcarse de la mediocridad existente sin renunciar a las posibilidades de **PLAYSTATION**.

HERC'S ADVENTURES

arcade-aventura

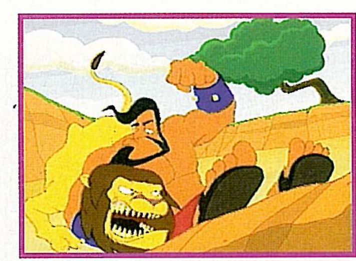
CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	energía
Fases	un inmenso mapa
Continuaciones	sí
Passwords	no
Grabar Partida	Memory card (1 bloque)



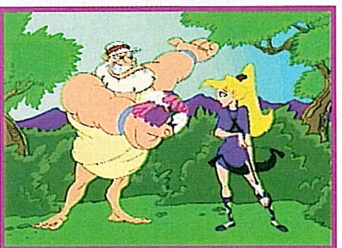
Para salir deL infierno, gobernado por Hades, será necesario buscar la salida. Cuantas más veces lo visitemos, más difícil será salir.

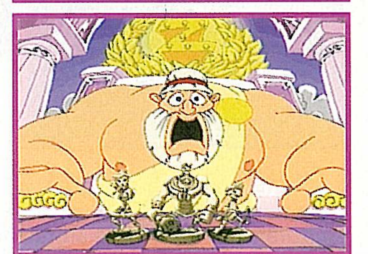
Como en el cine

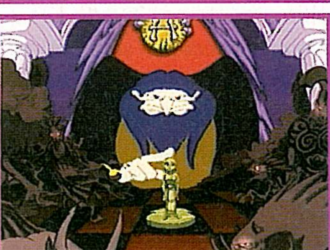
No sabemos si es pura coincidencia o es que LUCAS ARTS ha querido hacerlo así. El caso es que el personaje de Herc se asemeja bastante a cierto actor que allá por los años cincuenta protagonizaba las películas de Hércules. Un tal **Steve Reeves** que en este **Herc's Adventures** aparece genialmente caricaturizado. De cualquier forma, la simpatía de los personajes y, por qué no decirlo, el buen doblaje que se ha realizado, hace que disfrutar de las secuencias animadas de esta aventura sea todo un placer. Un juego casi, casi de cine.







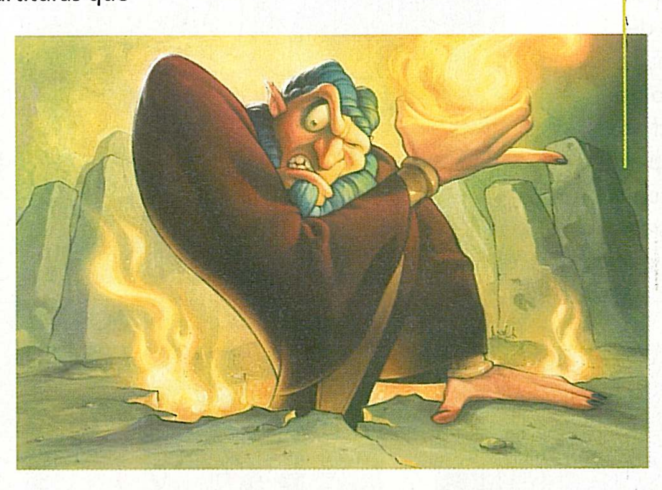


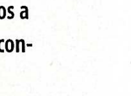


es un juego que se asemeja más a una película de dibujos animados (no sólo por las *intros* que aparecen) con muchos, muchos toques de humor. La inmensidad del mapeado y la belleza del mismo, hacen que deseemos finalizar cuanto antes las distintas misiones que se nos encomiendan, y de esta forma poder ver los nuevos lugares y aventuras que en el juego aguardan. Además, ya que el juego está repleto de diálogos sin subtítulos (principalmente con los dioses), se ha optado por realizar el doblaje al español, sin duda uno de los mejores que hasta ahora se ha realizado para un juego de consola. Los menús y demás textos del juego, obviamente, también están traducidos al castellano. En el apartado músical, un notable alto, con curiosas partituras que ambientarán convenientemente cada zona del mapeado. En este sentido, cabe destacar que el cambio de música se realiza suavemente y sin cortes, como cabía esperar de una gente que hace ya muchos años inventó el sistema *iMUSE*. Los efectos también son muy buenos, con todo tipo de exclamaciones (de nuevo en castellano) y efectos a cada cual más divertido. **Herc's Adventures** es un gran juego al que técnicamente no se le puede poner ningún pero. El único inconveniente que se le puede achacar es la

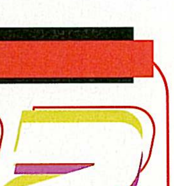


Las catapultas trasladarán a Herc (o a cualquiera de los otros dos personajes) a través del mapeado. Son una forma sencilla y rápida de no tener que desandar el camino recorrido. El efecto del vuelo, con la ayuda del scaling, es muy bueno.





Intro



La *intro* es lo más parecido a una película de dibujos animados que se puede encontrar. En ella, además de presentarnos a los distintos personajes, se contará un pequeña historia.

GRAFICOS 92

Los gráficos en 2D, en muchas ocasiones, dan mucho más juego que el mejor *engine* 3D que exista. Hay cosas que tienen que ser como tienen que ser, y **Herc's Adventures** es así porque debía ser así. ojalá cunda el ejemplo.

MUSICA 91

en un juego como **Herc's Adventures**, algo relajado, es necesaria una buena dosis de ambientación que amenice un tanto el deambular por tan inmenso mapeado. Lo han conseguido, aunque de todas nos quedamos con la música de elis.

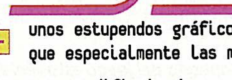
SONIDO FX 93

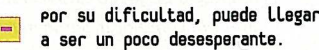
¡¡Te voy a arrancar las mollejas!!, ¡¡soy Hercules!! son sólo algunas de las muchas expresiones que se oirán a lo largo del juego, todas ellas en un perfecto castellano, al igual que las voces de las *intros*. sobresaliente.

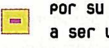
JUGABILIDAD 91

Algún usuario mirará con extrañeza a las pantallas que acompañan al comentario. «no hay 3D ni disparos ni sangre», exclamará. No chaval, todavía hay gente que sabe que la jugabilidad está por encima de cualquier moda.

GLOBAL 92







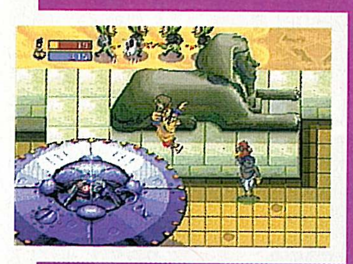
\+ unos estupendos gráficos, aunque especialmente las músicas.

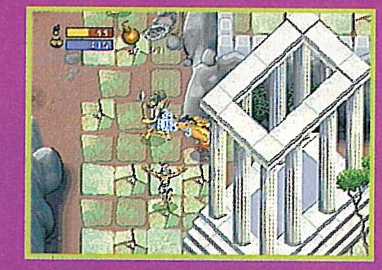
\- por su dificultad, puede llegar a ser un poco desesperante.



Niveles

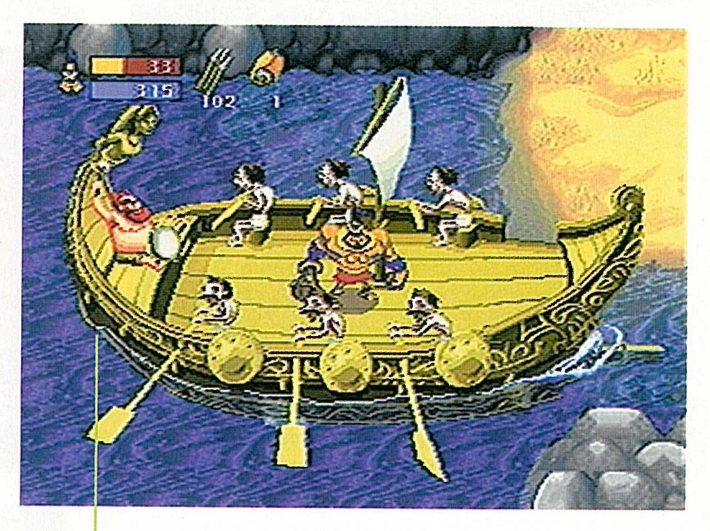
Lerna, Egipto, Atenas, Elis. La variedad gráfica de Herc's Adventures se ve reflejada en los lugares tan dispares que Herc y compañía visitarán. Un auténtico delirio ocular.











El barco nos trasladará de una ciudad a otra, aunque esta vez a través del oceano. No es necesario pagar para viajar en él, por lo que podremos cogerlo cuantas veces deseemos. Lástima que los desplazamientos muy largos se hagan eternos.



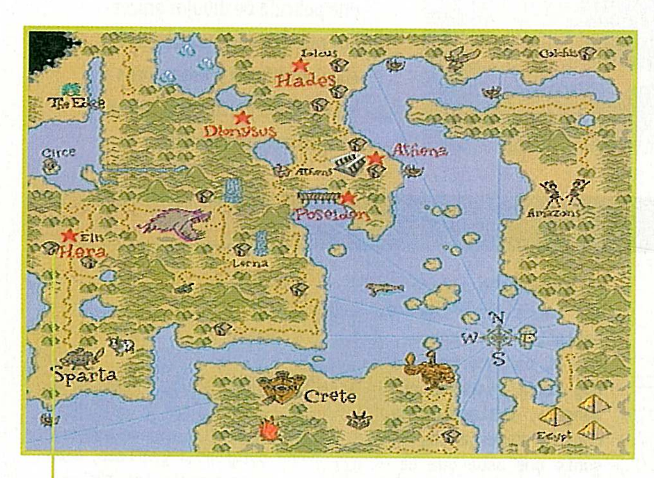
«cultura» (por decirlo de alguna forma) que últimamente nos invade. Los usuarios de última generación sólo entienden las 3D como forma de diversión, y un juego de estás características, más propio de hace unos años, quizá no sea entendido como debiera. Los demás, los que no desechamos ningún género de antemano, no desperdiciaremos la posibilidad de disfrutar con sus inmensos mapeados y muchas horas de diversión por delante, bastantes más de las que esperáis.

J. C. MAYERICK

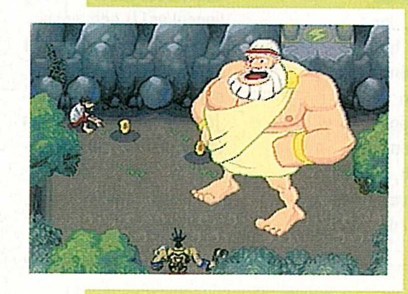


Dioses

En la aventura nos encontraremos con varios Dioses mitológicos. Atenea, Hades, Hera, Poseidon y Zeus son sólo algunos de ellos. Cada uno nos encargará una misión que deberemos cumplir, aunque generalmente será necesario complacer a unos para poder servir a los otros. Hades es la excepción.



El mapeado del juego está repleto de ciudades por visitar y Dioses por complacer. Serán muchas horas las necesarías para completar una aventura que se nos antoja complicada.







concurso
ACE COMBAT 2



SONY C. E. y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este gran concurso. Los 10 ganadores del primer premio recibirán un ACE COMBAT 2 y un *NEGCON PAD*, los 10 restantes conseguirán un ACE COMBAT 2. Para entrar en el sorteo no olvides rellenar el cupón con todos tus datos con letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) antes del 20 de Diciembre a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO ACE COMBAT 2».

REGALAMOS 20 ACE COMBAT 2
Y 10 MANDOS NeGcon-PAD











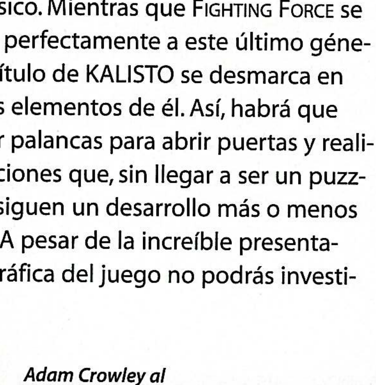


noche de LOBOS

Nightmare Creatures

Esta Navidad se presenta calentita para *PSX*. Desde Francia KALISTO se suma a la avalancha con un espeluznante *beat'em-up* en 3D.





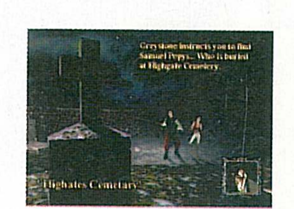
Los creadores de NIGHTMARE CREATURES han sabido aunar la magia de los juegos en 3D con total libertad de movimientos en los escenarios tipo TOMB RAIDER, con las cualidades de un *beat'em-up* clásico. Mientras que FIGHTING FORCE se ajusta perfectamente a este último género, el título de KALISTO se desmarca en ciertos elementos de él. Así, habrá que activar palancas para abrir puertas y realizar acciones que, sin llegar a ser un puzzle, no siguen un desarrollo más o menos lineal. A pesar de la increíble presentación gráfica del juego no podrás investigar a tu antojo cada rincón. A la izquierda de la pantalla hay una barra azul que disminuye cuando no se produce ningún enfrentamiento. Cuando ésta se torna gris nuestro personaje empezará a perder energía hasta que hallemos un nuevo adversario. Aunque parezca que este elemento intente aumentar la tensión del juego, me parece que hubiera sido mejor dejar mayor libertad al jugador en este aspecto.



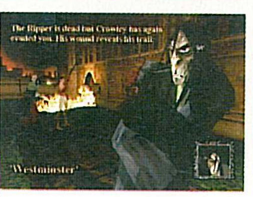
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	KALISTO

Magia para tu playstation

Como ya he dicho, los señores de KALISTO han recreado el ambiente londinense de fines del siglo XIX de una forma exquisita y dándole a NIGHTMARE CREATURES un toque gótico digno de las mejores obras de terror. Para ello no han reparado en esfuerzos, y todo el juego se desarrolla entre tinieblas mientras la bruma oculta seres dispuestos a acabar con los dos protagonistas. En cuanto a los efectos de luces, toda la producción resulta una maravilla. Los faroles de gas aportan un aspecto tétrico a los rincones que iluminan, al igual que las antorchas u hogueras que nos permiten divisar si algún enemigo ronda por los alrededores. En NIGHTMARE CREATURES encontrarás niveles con nieve, con lluvia y relámpa-

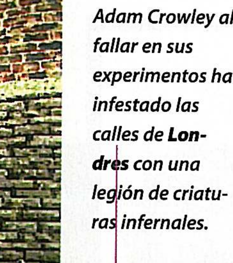






En cada uno de los niveles que comprende el juego los programadores han incluido bellas imágenes estáticas que nos describen el desarrollo de esta macabra y espeluznante historia.





*Adam Crowley al fallar en sus experimentos ha infestado las calles de **Londres** con una legión de criaturas infernales.*



VALORACION

- el despliegue de medios en el apartado gráfico resulta francamente espectacular, y unido a un apartado sonoro impecable, consigue dotar al juego de una atmósfera cargada de misterio y terror.
- este grupo de programación francés nos ha dado una grata sorpresa con su primer lanzamiento para *PLAYSTATION*. sin embargo, si el juego hubiera permitido una mayor libertad a la hora de explorar los escenarios, la jugabilidad hubiera resultado perfecta.

NIGHTMARE CREATURES

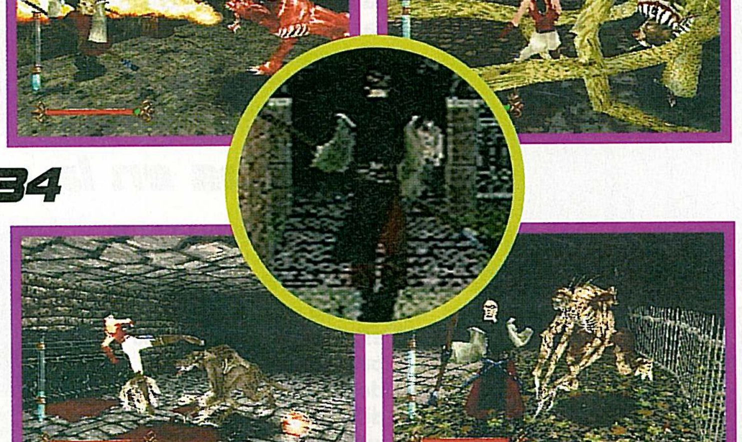
beat´em-up 3D

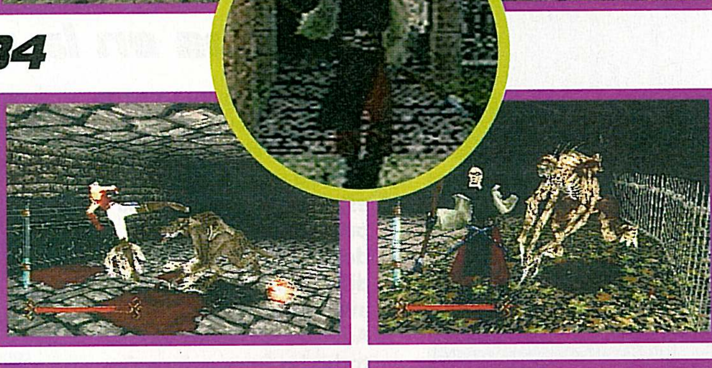
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	20
Continuaciones	ninguna
Passwords	sí
Grabar Partida	memory card

Tal y como ocurriera en 1666, se ha desatado la catástrofe sobre **Londres**. Un científico enloquecido por las ansias de poder ha creado una serie de monstruos que han tomado la

Londres, 1834

noche de la apacible ciudad victoriana. Los dos protagonistas del juego recorrerán 16 distritos representados con gran realismo y una atmósfera tenebrosa. La niebla en las riberas del Támesis y la débil luz de los faroles de gas nos ocultarán o nos mostrarán las calles desoladas por los monstruosos seres hasta alcanzar el combate final contra la madre de todas las bestias en los tejados de la Abadía de Westminster.







NADIA *Esta norteamericana se ha unido a Ignatius para combatir las fuerzas del mal. Además de su espada, Nadia cuenta con un catálogo de golpes capaz de acobardar al peor enemigo.*

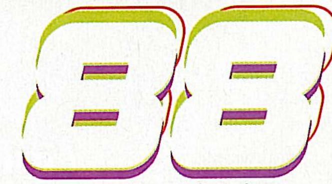
Jefes Finales

Uno de los aspectos más destacados dentro de NIGHTMARE CREATURES son los jefes finales. No sólo por su representación gráfica, ya que los patrones de ataque también resultan curiosos. Desde la primera serpiente gigante de las alcantarillas, un hueso duro de roer, hasta el mismísimo Crowley, todos resultan



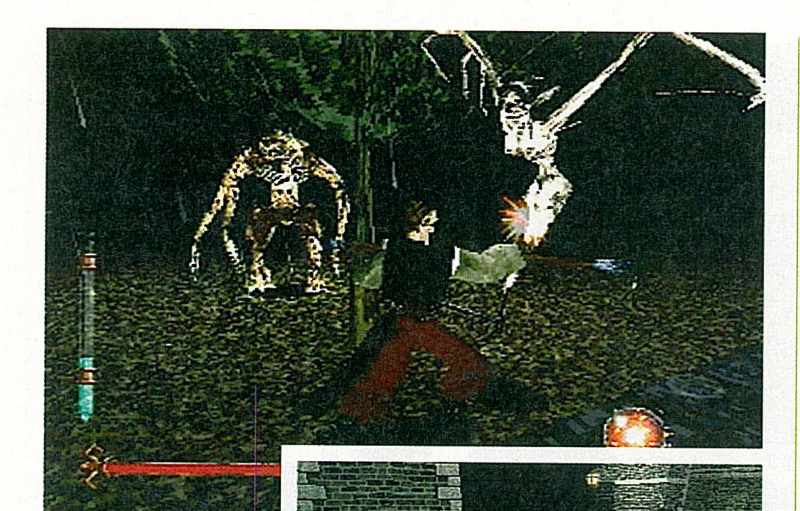






un aliciente y un reto que invitan a continuar jugando. En una versión preliminar, para eliminar a la serpiente bastaba con derribar las columnas hasta que el techo cayera sobre ella. Ahora tendrás que atizarle unas cuantas veces más si quieres terminar con su vida.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	91	92	85	88
Resulta impresionante la amplitud de los escenarios y la multitud de detalles que encontramos en ellos, así como los efectos de luz y las transparencias. Pero el entorno 3D puede parecer algo brusco al moverse muy rápido.	Las melodías orquestales combinadas con voces de ultratumba y las composiciones con guitarras distorsionadas conforman un amplio repertorio para el juego, ajustándose perfectamente al ambiente tétrico y tenebroso del mismo.	La variedad de sonidos se amolda con la ambientación tétrica del juego. Verjas que chirrían, los pasos de los protagonistas, incluso los gruñidos de los monstruos tienen tonalidades diferentes dependiendo de qué criatura se trate.	La ambientación del título invita a jugar. Los jefes finales son una pasada, y descubrir nuevos escenarios resulta un reto. Pero nos gustaría tener más libertad para inspeccionar, en vez de buscar adversarios para no perder energía.	+ La tremenda atmósfera de terror del juego. - Si nos movemos rápido es un poco brusco.

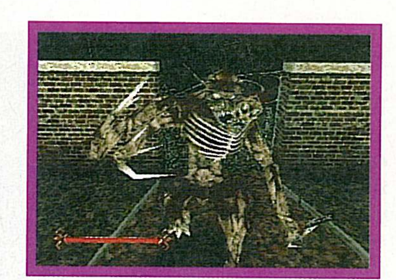


IGNATIUS *El ha sido el primero en alertar a los habitantes de **Londres** del peligro que se avecina. Su procedencia es tan incierta como la del mismísimo Crowley.*

gos o simplemente las sombras de un mundo barrido por la crueldad de Adam Crowley.
En lo que se refiere a los adversarios, todos han sido diseñados a conciencia y la variedad es impresionante. A esto hay que añadir que los programadores han creado diferentes patrones de ataque y defensa para cada monstruo, por lo que la estrategia a seguir para derrotarles variará a lo largo del juego. Los dos protagonista cuentan con un buen número de golpes para defenderse de este ejército. Sin duda, lo más efectivo es ejecutar *combos*. Durante el juego serás informado en pantalla de diferentes combinaciones de golpes. No sólo en sus manos confiarán los dos héroes para llevar a cabo su misión. Ambos cuentan con un completo catálogo de *items* como pistolas, dinamita, y otros poderes. Del apartado sonoro podemos decir que es uno de los más completos que hemos oído hasta ahora. Un juego magníficamente ambientado que pondrá los pelos de punta. **R. Dreamer**

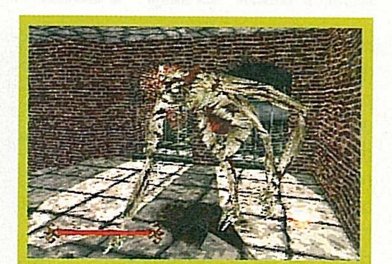


Las oscuras calles, los brumosos muelles, los lóbregos cementerios y los fríos aledaños al Támesis ocultan a un ejército de criaturas de las tinieblas dispuesto a apoderarse del mundo. Y aunque por su aspecto algunos pue-



Ocultos en la niebla

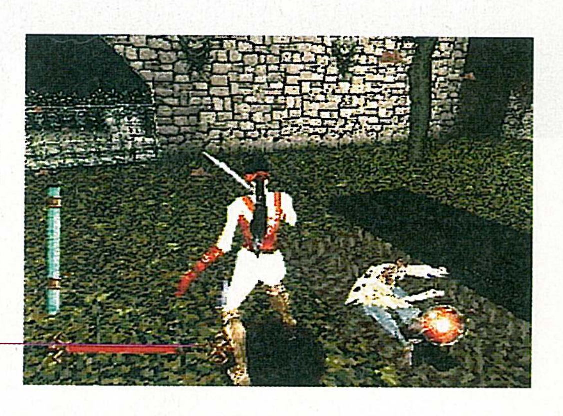
den parecer torpes, no hay que fiarse ni un pelo. Los creadores del juego han dotado a cada uno de estos seres con distintos patrones de ataque y defensa que harán que la dificultad aumente según avanzamos en el juego. Además los tienes de todas las formas, tamaños y colores. Desde sabuesos del infierno, pasando por libélulas descarnadas,







hasta los *zombies* de toda la vida. Un apartado del juego que no tiene desperdicio lo mires por donde lo mires.



***Londres** está bajo tensión. Ni los habitanes que yacen en las tumbas son ajenos a estos momentos tan dramáticos.*



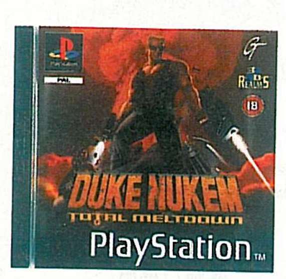
El juego te irá enseñando diferentes combinaciones de golpes, y en números posteriores desvelaremos algunos secretos.

DUCADOS con filtro

Duke Nukem 3D

Si hace escasas fechas aparecía la **conversión** para **SATURN** de **DUKE NUKEM 3D**, le llega ahora el turno a la anunciada entrega para **PLAYSTATION** que cuenta con una **calidad** similar y algunas novedades de interés.







FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GTI
PROGRAMADOR	3D REAL MS

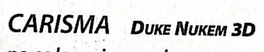
Por las betas de este juego vistas durante los últimos meses, la verdad es que no se podía esperar gran cosa de **DUKE NUKEM 3D** para ***PLAYSTATION***. Afortunadamente, el esfuerzo final de los programadores ha logrado cambiar su triste rumbo y hoy podemos decir que está al mismo nivel o un poco por encima que la versión de ***SATURN***. Aunque sea un poco más brusca en sus movimientos y los escenarios sean un pelín inferiores, esta entrega para ***PSX*** cuenta con una serie de opciones gráficas que nos permitirán desde utilizar un filtro para reducir los *pixel* a eliminar sombras o elegir la velocidad de giro. Donde si parece superior **DUKE NUKEM 3D** para ***PLAYSTATION*** es en los personajes que además de un detalle superior tienen una animación y unos movimientos mucho más logrados. Por lo demás, aquí si podremos ver detalles presentes en el original de ***PC*** como las huellas de las pisadas de nuestro personaje y las manchas o restos de nuestros enemigos. El resto está a un nivel parecido al de ***SATURN*** y, siempre y es justo reconocerlo, por debajo de la versión de ordenador.

En el tema de jugabilidad os encontraréis con la posibilidad inicial de elegir, directamente, cualquiera de los cuatro capítulos de **DUKE NUKEM 3D** y con los mismos niveles de dificultad tradicionales. Como muchos ya sabréis, este programa tiene una complejidad bastante elevada pero razonable si tenemos en cuenta que contamos con vidas infinitas y, en el caso de ***PLAYSTATION***, la posibilidad de salvar en cualquier momento de la partida.

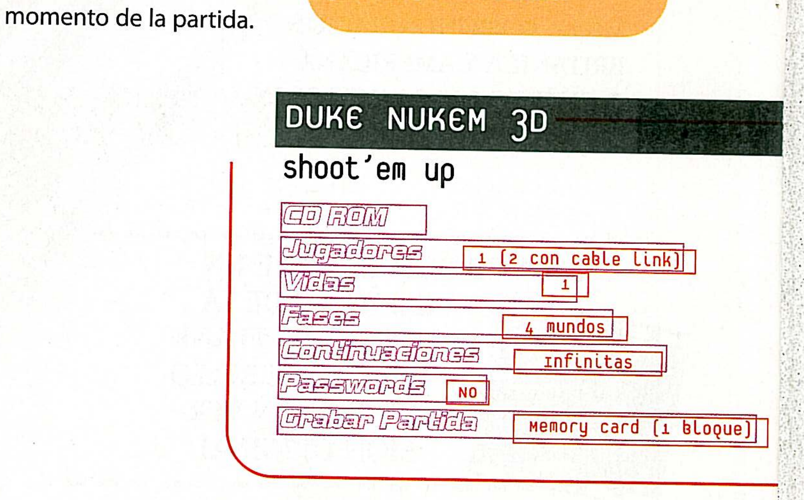
VALORACION

Aunque hay algunas diferencias positivas con respecto a la versión de ***SATURN***, hemos optado por darle la misma nota teniendo en cuenta que en movimientos de pantalla es algo inferior. Con sus defectillos y aciertos, **DUKE NUKEM 3D** para ***PLAYSTATION*** es una más que aceptable conversión de uno de los grandes de ***PC*** y se puede decir que tiene suficientes alicientes como para seducir a los aficionados al género. Al fin y al cabo, es un clásico.





CARISMA **DUKE NUKEM 3D** *no es lo mejor que hemos visto en esta consola, pero es un juego con un carisma enorme y unos detalles realmente excepcionales.*



DUKE NUKEM 3D

shoot'em up

CD ROM	
Jugadores	1 (2 con cable link)
Vidas	1
Fases	4 mundos
Continuaciones	infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	Memory card (1 bloque)



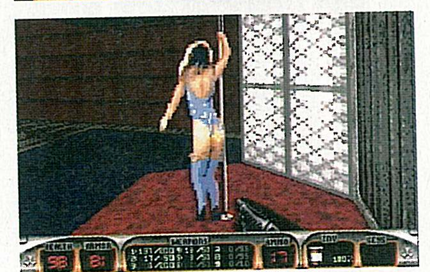
Aunque a primera vista puedan parecer absolutamente iguales, entre las versiones de *PlayStation* y *Saturn* hay algunas diferencias gráficas. Los movimientos de pantalla y las texturas son mejores en la consola de SEGA. Sin embargo, en **PSX** la animación y la definición de los personajes es muy superior. En cualquier caso, ambas tienen un nivel similar.

La fuerza de lo auténtico

Uno de los aspectos que más llamó la atención de **Duke Nukem 3D** para *PC* fue la presencia de algunas escenas con cierto contenido erótico. La verdad es que no son como para rasgarse las vestiduras pero, en su momento, provocaron reacciones furibundas por parte de los sectores más puritanos. Son pocas y tan inocentes como los besos entre parientes en la Casa de la Pradera. Muchos pensaron que las censurarían en las versiones de consola. Por suerte para todos, alguien comprendió que no era para tanto y que no merecía la pena quitarlas.





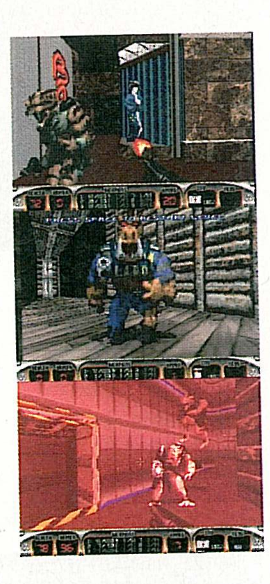


Opciones

Esta versión de **Duke Nukem 3D** para *PlayStation* cuenta con unas cuantas novedades con respecto a la entrega de *Saturn* aparecida hace escasas fechas. Aunque no son muchas, hay que reconocer que por lo menos sí tienen bastante importancia. La primera, y quizá la más destacable, es la opción para poder elegir el capítulo, que no fase, en el que queremos empezar a jugar nuestra partida. Otra bastante curiosa, y que le proporciona una mayor vistosidad a los gráficos, es la posibilidad de añadir un filtro para suavizar las texturas y *pixels* de los personajes y escenarios. También podréis eliminar la sombra de los enemigos, poner el punto de mira o graduar la velocidad del giro. Aunque alguna de estas opciones pueda parecer absolutamente anecdótica, hay que agradecer a los programadores la intención.

Un factor añadido de dificultad es la ausencia de botones de esquiva que, teniendo en cuenta la excelente puntería de los enemigos, es algo que nos costará bastantes disgustos y algún que otro cabreo pasajero.

En resumen, **Duke Nukem 3D** para *PlayStation* cumple con los requisitos exigibles en el género y puede ser una alternativa entretenida a los otros títulos consagrados de este mundillo de mitómanos. No creemos que ellos puedan salir defraudados, aunque está claro que no es una obra maestra. Sólo es un clásico muy jugable y tremendamente carismático. **DE LUCAR**



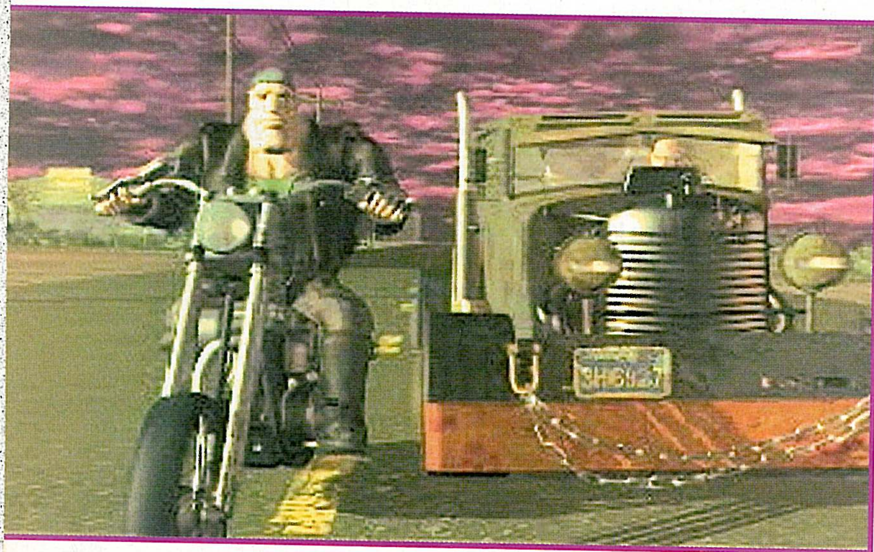


GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
89	84	88	90	90
Tiene algunos detalles más (como por ejemplo las huellas sanguinolentas de las pisadas de nuestro personaje) y una animación más perfecta en los enemigos, pero el movimiento de pantalla y los giros son peores que en *SATURN*.	Sencillitas y misteriosas. Bastante aceptables en general y muy apropiadas a la acción del programa. No es que se hayan roto la cabeza, pero se nota que no han optado por unos cuantos sonidos raros que creen ambiente.	Buenos, variadetes y con un motón de opciones para modelarlos a nuestro gusto. También está la voz original del personaje que, aunque un poco macarrilla, le da una nota de humor al juego que, por supuesto, nunca le viene mal.	Duro de pelar, sobre todo por el asunto de la falta de botones de esquiva al estilo DOOM, pero divertido y emocionante. Además, puedes salvar cuando quieras, por lo que no tendrás demasiados problemas si tienes la paciencia necesaria.	+ Las animaciones cuentan con detalles ausentes en *SATURN*. – Los movimientos de pantalla son peores que en SEGA.



a toda MECHA

Explosive Racing





Con la **velocidad** por bandera y la **sencillez de manejo** como garantía de entretenimiento, **EXPLOSIVE RACING** sigue la estela de BURNING ROAD, la anterior creación de estos programadores que ha sido muy mejorada.

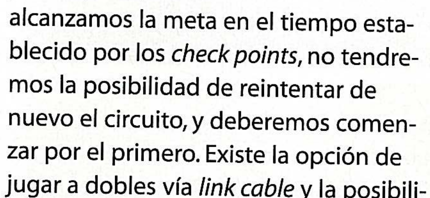


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	FUNSOFT
PROGRAMADOR	TOKA

Quizá estaréis hartos de que no pare de decir siempre lo mismo, pero es que no hay mes que no aparezca un nuevo juego inspirado en el mundo de la velocidad. **EXPLOSIVE RACING**, sin ser ni mucho menos uno de los juegos que se convierta en bandera del género, sí que nos muestra buenas maneras que cuando menos agradan y entretienen. Se trata de un arcade de tomo y lomo que bebe del que puede considerarse su primera parte y con el que comparte velocidad, BURNING ROAD. La estructura de juego es simple. Tenemos dos modos de juego, *Practice* y *Championship*. El primero de ellos está vinculado al segundo, ya que no podremos practicar en ningún circuito que previamente no hayamos alcanzado en la otra modalidad. Lo más destacable del modo *Championship* es que si no alcanzamos la meta en el tiempo establecido por los *check points*, no tendremos la posibilidad de reintentar de nuevo el circuito, y deberemos comenzar por el primero. Existe la opción de jugar a dobles vía *link cable* y la posibili-







VALORACION

- EXPLOSIVE RACING es un título con una concepción arcade muy acusada, que os puede mantener enganchados a los mandos durante mucho tiempo. El correcto ajuste de la dificultad y los coches extra son detalles impecablemente cuidados.
- Respecto a su predecesor Burning Road, la mejora ha sido más que notable, solucionándose la escasez de coches y de circuitos de que adolecía éste.



Las opciones no destacan precisamente por su variedad, lo que incide aún más en la concepción arcade del juego. Tres niveles de dificultad, dos modos de juego y poco más.



El contacto con los rivales es inevitable, sobre todo si queremos conservar buenos puestos en carrera. Tenemos un indicador que nos permitira observar si alguien se nos acerca.

EXPLOSIVE RACING

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	5 CIRCUITOS
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	memory card







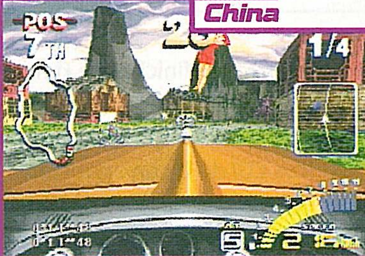
dad de grabar partida con *Memory Card* o *passwords*. Volviendo al aspecto del juego merecen destacarse los circuitos que, sobre todo *Wild West*, parecen tener un *look* de dibujo animado muy acusado. Además, en cada vuelta las condiciones climáticas varían, teniendo en algunos casos que encender las luces del coche. El diseño de los vehículos es correcto, destacando las volteretas que dan cada vez que se sufre un accidente. Tres motos, un camión y tres supercoches serán los vehículos disponibles, cada uno de ellos con diferentes cualidades pero con un similar y sencillo control que disfrutaremos en cinco perspectivas diferentes. Además, según vayamos progresando, podremos seleccionar coches secretos, como un quitanieves, un coche de policía o un supercamión... Y esto es, a grandes rasgos, **Explosive Racing**, un juego entretenido, sin demasiadas pretensiones, pero que cumple con creces con el cometido exigible a todo juego, que no es otro que divertir.

THE SCOPE



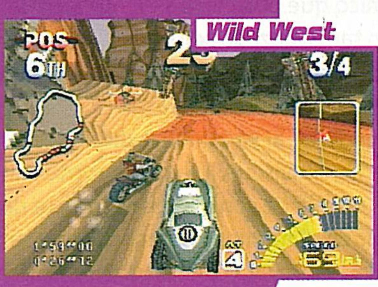
Circuitos

Cinco circuitos con muy diferentes ambientaciones tendremos a nuestra disposición. Además, en algunos de ellos cambiarán las condiciones climáticas según la vuelta que demos, y así, de esta manera, podremos empezar con un día soleado, hacer la siguiente vuelta envueltos en la niebla y acabar de noche teniendo que encender las luces del vehículo que llevemos. San Fancisco es el último circuito, y una vez completado deberemos volver a recorrerlo pero con una dificultad añadida, ya que deberemos evitar que los coches de policía nos bloqueen. Como podéis observar en las pantallas que tenéis a la izquierda, el diseño de cada uno de ellos es muy diferente entre sí, y si en Scotland el ambiente será lúgubre con fantasmas en medio de la carretera, en Wild West os dará la impresión que en cualquier momento va a hacer su aparición el Correcaminos. En la variedad está el gusto, y este **Explosive Racing** la tiene.

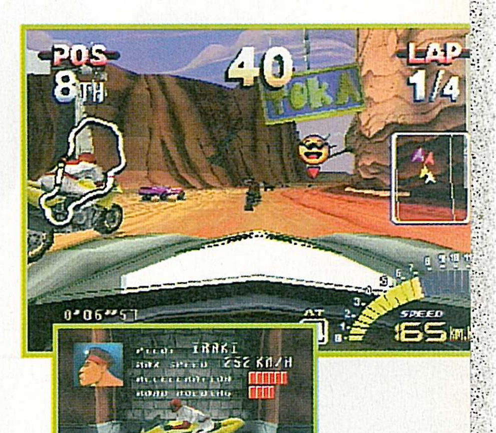








Wild West







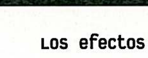


Coches

Nuestro parque de vehículos es más que completo, y tendremos a nuestra disposición coches, motos e incluso un camión. Según vayamos llegando a circuitos avanzados obtendremos coches secretos, como un supercamión y un coche de policía.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
85	83	85	89	87
La velocidad del juego no es óbice para que el apartado gráfico haya sido bastante cuidado. Hay incluso circuitos que parecen sacados de dibujos animados. El diseño de los coches extra es fantástico y su manejo espectacular.	La música acompaña el desarrollo del juego, sin molestar lo más mínimo, lo que ya es destacable. De todas formas tenemos un menú de configuración en el que podremos adaptar este apartado a nuestros gustos.	Los efectos de sonido son los protagonistas indiscutibles del apartado sonoro, destacando el sonido de los espectaculares accidentes, de los contactos con otros vehículos y del motor. Cumplen con creces.	Su facilidad de manejo, la dificultad ajustada, la vertiginosa velocidad y el acertado diseño tanto de coches como circuitos lo convierten en una alternativa válida para los amantes de los juegos de conducción.	+ La última fase de los coches de policía. − No tiene continuaciones.











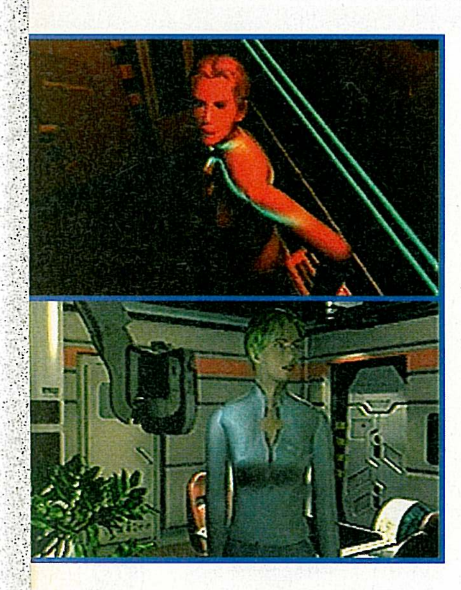




el octavo PASAJERO

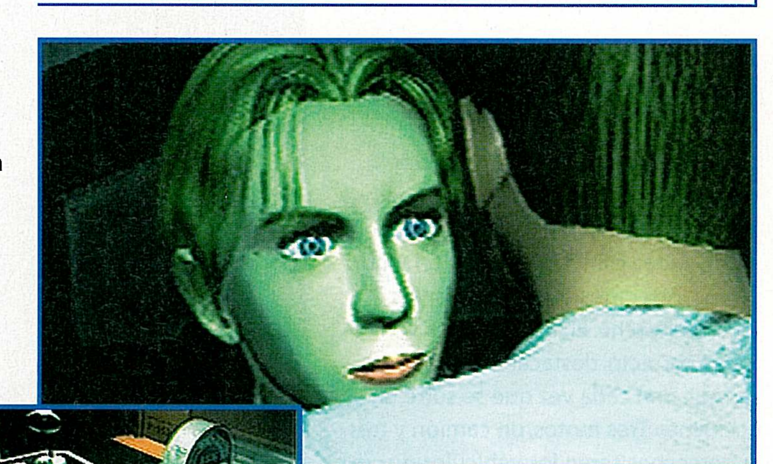
Enemy Zero

Si en D **Kenji Eno** y WARP se decantaban por el ***terror gótico***, su nueva producción para *Saturn* es una declaración de amor al ***cine fantástico***, un homenaje a Alien en el que el terror adopta una nueva forma de expresión.



Bajo la definición de «terror multimedia», el señor **Eno** nos ofrece cuatro CDs que combinan el desarrollo y los gráficos *CGI* de D con agobiantes fases *shoot´em-up* en la línea de Wolfenstein. **Enemy Zero** hace uno de los mejores usos del *TrueMotion* que se recuerdan en ***Saturn***. Pensado originalmente para ***PSX*** (aunque posteriores diferencias con SONY hicieron que WARP lanzara el juego unicamente para ***Saturn*** y ***PC***), **Enemy Zero** es una verdadera película interactiva en la que las secuencias de vídeo ocupan el 75% del juego. Y teniendo en cuenta que éste no es uno de los puntos fuertes de la consola de SEGA, es justo reconocer que en este aspecto han hecho un buen trabajo. Con lo que quizá no han estado tan acertados ha sido con la mecánica *shoot´em-up*. Resulta cómico que una civilización tan avanzada sólo disponga de un secador de pelo ultrasónico para defenderse. Si ya es difícil abatir a un enemigo invisible, imagina hacerlo con una pistola de sonidos que requiere disparar en el momento preciso, y que se agota a los cuatro disparos. Quizá las críticas sobre la brevedad de D han hecho mella en el desarrollo de **Enemy Zero**, de tal manera que se le han incorporado laberintos y aliens por un tubo, con el objetivo de alargarlo. Y el hecho es que lo han conseguido. Tras una larga semana, jugando día y noche, puedo dar fe de que **Enemy Zero** es uno de los juegos más difíciles con los que me he enfrentado. Todo un reto para los amantes de los imposibles, para jugar a oscuras y con la televisión a todo volumen.

NEMESIS

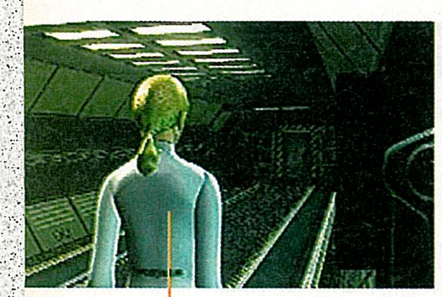


*En este lamentable estado quedó uno de los tripulantes del AKI tras oir una diserción de **The Punisher** sobre la filmografía de **John Carpenter**. Su cabeza no pudo hacer frente a tanto decibelio salvaje.*



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	WARP





Estos interminables pasillos son el escenario de batalla contra las hordas de invisibles aliens. Cuando se trata únicamente de pasillos, no es muy difícil detectar la presencia de los alienígenas gracias al detector de movimiento VPS. El problema se presenta en espacios abiertos, en los que se desconoce por qué lado van a venir.

ENEMY ZERO

AVENTURA-SHOOT´EM-UP

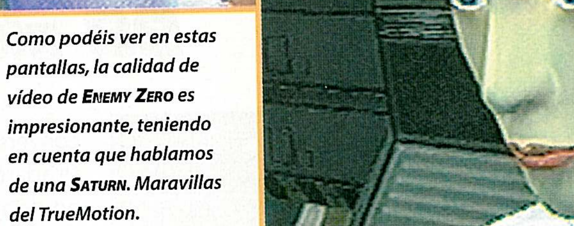
4 CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	1
Continuaciones	no
Passwords	no
Grabar Partida	sí

VALORACION

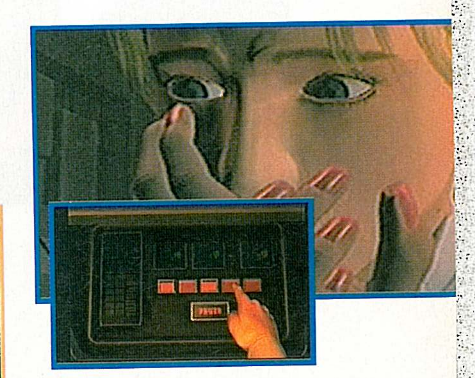
● es encomiable la labor de SEGA por brindarnos la oportunidad de disfrutar con la última locura de WARP. Por desgracia SEGA no tiene la culpa de que a éstos se les haya ocurrido la idea de matar aliens a base de ultrasonidos.
● Aún con todo, ENEMY ZERO rebosa suficiente calidad para llamar la atención de los fans del cine de ciencia ficción y todos aquellos que disfrutaron con el inolvidable D.



THE SCOPE (en los tiempos en que tenía pelo) escenificando con esmero la añeja danza egipcia para ahuyentar al demonio gritón: Ra-Amón-Punisher.



Como podéis ver en estas pantallas, la calidad de vídeo de ENEMY ZERO es impresionante, teniendo en cuenta que hablamos de una SATURN. Maravillas del TrueMotion.



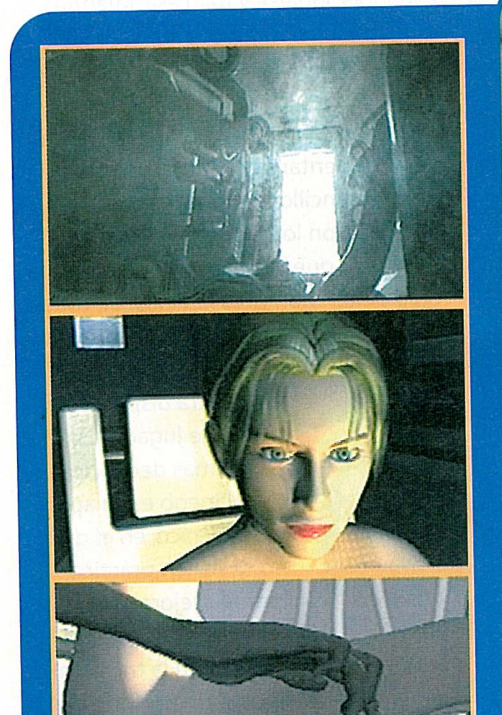


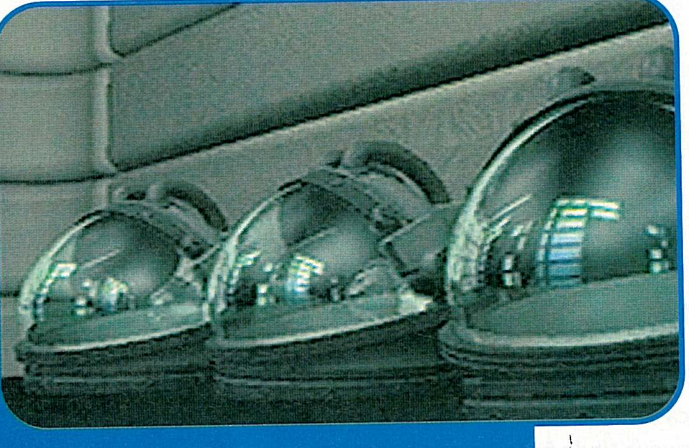
Puzzles

Como no podía ser de otra manera, WARP ha incluido un gran número de puzzles a lo largo del juego. Varios de ellos requieren, incluso, conocimientos de código binario, aunque también pueden resolverse por el simple recurso de la eliminación. De una cosa estamos seguros, no os vais a aburrir nada con este juego. Podréis acabar tirándolo por la ventana por su extrema dificultad, pero lo que es aburriros, nunca.









Intro de calidad

Los acordes del piano de **Michael Nyman** sirven de introducción a una espectacular *intro* en la que se narra la aparición de los aliens, la muerte de Parker y el despertar de Laura de su sueño criogénico. Con un claro homenaje a 2001 y su recordada secuencia de los cascos reflejando la actividad del ordenador HAL, la *intro* posee (como el resto del juego) una impresionante calidad de vídeo que obliga a apagar las luces y subir el volumen de la tele a tope (mejor aún conectando la consola a un equipo estéreo) para poder apreciar todos sus matices sonoros: el sonido del vapor, las pisadas de los aliens, el crujir de la carganta de Parker...

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	85	85	75	84
Esencialmente una película interactiva, el *TrueMotion* permite una calidad de imagen impensable hasta ahora en SATURN. Los escenarios de las fases de pasillo, aunque no tan impresionantes como las secuencias, se mueven bastante bien.	La participación de Michael Nyman, autor de la BANDA SONORA de EL PIANO y uno de los grandes del NEW AGE, presagiaba una banda sonora inolvidable. Por desgracia su aportación se reduce a la *intro* y a unos cuantos momentos dramáticos.	Los diálogos son esenciales para avanzar, y aunque curiosamente al que menos se entiende es al tripulante inglés, las voces son bastante nítidas. El que no sepa inglés, que aprenda o se compre otro juego.	La insufrible dificultad que alcanzan algunas fases *shoot´em-up*, junto a la ridícula mecánica del arma de la protagonista acaban hundiendo lo que podía haber sido uno de los mejores juegos del catálogo de SATURN de este año.	+ La trama del juego y, sobre todo, la calidad de vídeo. − La pistola. Sería mejor matar a los aliens a rodillazos.

sequía DE GOLES

Worldwide Soccer 98 club edition

La tercera parte de **Victory Goal** no hace grandes aportaciones con respecto a sus antecesores, presentando como mayor novedad la incorporación de clubes. Sin embargo, cuenta con la **ventaja** de la escasez de títulos sobre fútbol para los 32 *bits* de **Sega**.



El tiempo pasa, y mientras casi todos los meses aparece algún nuevo título futbolístico para ***PlayStation***, los programadores de ***Saturn*** parecen haber perdido el interés. Así, para encontrar el último título sobre el deporte rey aparecido para los 32 *bits* de SEGA, hay que remontarse ocho meses con la llegada de Fifa'97. Esta circunstancia ha permitido que la segunda parte de la saga Victory Goal, titulada en **Europa** Worldwide Soccer, siguiera siendo el líder indiscutible en su género. Aproximadamente un año después, la tercera parte de la saga de SEGA devuelve el fútbol a ***Saturn*** con la conversión de un programa inicialmente aparecido en **Japón**. La principal novedad, con respecto a su antecesor, es la incorporación, junto a selecciones nacionales, de equipos de las ligas española, inglesa y francesa. Mientras que los clubs británicos recogen su nombre real, los españoles y los franceses hacen referencia a sus localidades de origen. Sin embargo, sí se respetan las indumentarias oficiales, por lo que es muy sencillo identificar a cada uno de ellos. Con los jugadores ocurre algo similar, ya que las ligas española y francesa tienen nombres ficticios. De todas formas éste es un aspecto anecdótico, ya que se encuentra disponible un editor de jugadores. La faceta más decepcionante del juego es su apartado técnico, en el que no se hacen prácticamente mejoras. Las mismas cámaras y cambios bruscos en la trayectoria de los balones altos, dan la impresión de que los cinco estadios incluidos tienen techo. La falta de novedades técnicas sólo es compensada por la sequía futbolística que impera en los 32 *bits* de SEGA.

CHIP & CE



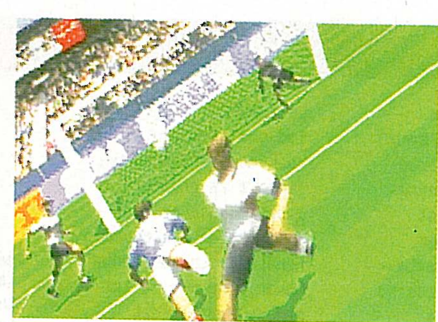
*El fútbol llega con cuentagotas a **Saturn**, sobre todo si se tiene en cuenta el impresionante número de simuladores de este deporte que aparecen todos los meses para **PlayStation**.*



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA





La intro mantiene el alto nivel de las aparecidas en sus antecesores, tanto en sus versiones europeas como japonesas. Las imágenes empledas muestran espectaculares acciones del juego.

WORLDWIDE SOCCER 98 C.E.

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	4 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SÍ

La llegada de los clubs

El principal atractivo del juego es la incorporación, junto a las selecciones nacionales, de clubs de las ligas española, francesa e inglesa. Sólo en la última se recogen equipos reales, mientras que en las otras se emplean los nombres de las localidades de origen. En aquellas ciudades en las que exista más de un equipo, el problema se soluciona añadiendo la palabra norte, centro o sur. Así aparecen recogidos los tres equipos de **Madrid** que la temporada pasada militaban en la primera división del fútbol español.

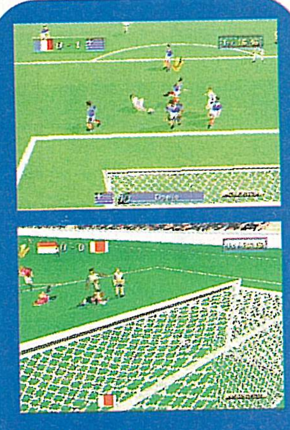






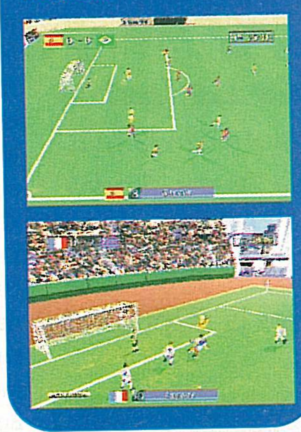


*Los jugadores españoles son ficticios. En el Madrid centro (supuesto **At. de Madrid**) aparecen algunos de los miembros de esta redacción.*



Cuatro cámaras

WORLDWIDE SOCCER 98 CLUB EDITION permite seguir los partidos desde cuatro cámaras diferentes. Dos de ellas recogen una perspectiva real, mientras que las restantes ofrecen el desarrollo del juego desde una vista real y otra lateral. Las mismas posibilidades fueron recogidas por su antecesor, por lo que este aspecto, unido a la utilización de unas animaciones muy similares, hacen que el apartado visual del programa se mantenga prácticamente inalterado.



VALORACION

- La nueva entrega de SEGA utiliza la misma base técnica de la anterior versión modificando algunas de las opciones.
- La incorporación de los clubs de las ligas española, inglesa y francesa es la novedad más destacable.
- La ventaja de este juego es que la inexistente competencia dentro de SATURN lo mantiene en lo más alto de los simuladores del género.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
85	84	87	85	85
Las animaciones en su momento fueron una auténtica revolución en el género futbolístico. El paso del tiempo ha hecho que se quedaran un poco anticuadas con respecto a las utilizadas en otros juegos de su misma temática.	Pasa totalmente desapercibida, lo que no está mal para un juego de fútbol como es habitual. La *intro* es el momento en el que más destaca, aunque en ningún momento desentona ni brilla por encima de lo acostumbrado en estos juegos.	Dos comentaristas de habla inglesa marcan la pauta de las acciones sobre el terreno de juego. El sonido de ambiente creado por los animados asistentes a los estadios de fútbol completan el apartado sonoro.	El control de los jugadores es sencillo, y la velocidad mucho más que aceptable. Sin embargo, resulta demasiado sencillo golear al equipo contrario en pocos minutos. Tampoco es posible competir contra clubs de otras ligas.	+ La aparición de los clubes de diferentes ligas. - La inexistencia de mejoras técnicas en el juego.





la FURIA del Saiyajin

Dragon Ball Final Bout

Como en los Super Butoden *de* **SFC**, *en* **Final Bout** *es posible responder a las magias del enemigo con otra, en un explosivo duelo.*

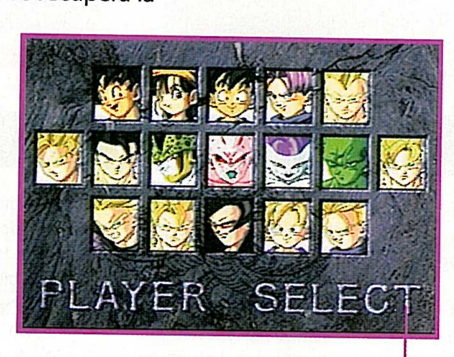
Bandai fusiona lo mejorcito de Dragon Ball Z y la televisiva Dragon Ball GT en un **arcade de lucha** tridimensional en la más pura línea Tekken. ¿Podrá **Son Goku** acabar con Baby Vegeta? Sólo tú tienes la respuesta.



SUPER Information

FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	BANDAI
PROGRAMADOR	BANDAI

Concebido para ser el juego definitivo de Dragon Ball (como los veinte anteriores), **Final Bout** supone toda una ruptura a nivel estético con las anteriores entregas para ***PlayStation***. Por primera vez se entierra el uso de gráficos *bitmap* para los luchadores en beneficio de personajes dotados de tres dimensiones, tipo Tekken. En Ultimate Battle 22 y The Legend se recurría al uso de polígonos y mapeado de texturas únicamente para los escenarios. Ahora el cambio es total, absolutamente todo es 3D, y se recupera la mecánica Super Butoden, tras el paréntesis que supuso The Legend. Nada menos que 17 luchadores, extraídos de Dragon Ball y Dragon Ball GT se dan cita en este ambicioso compacto, que incluye tres modos de juego: el clásico modo historia (llamado *Taisen Mode*), el típico torneo para ocho jugadores y una curiosa opción llamada *Build-Up* en la que podremos hacer más y más fuerte al luchador de nuestra elección. Ya que por desgracia todavía no nos ha sido suministrada por NEW SOFTWARE CENTER la versión *PAL*, desconocemos si **Bandai** ha solucionado el gran problema que supone no poder grabar los luchadores ocultos en *Memory Card*. Un fallo bastante gordo, peludo e inexplicable en un juego que parecía destinado a ser uno de los grandes de lucha para ***PlayStation***, y que se



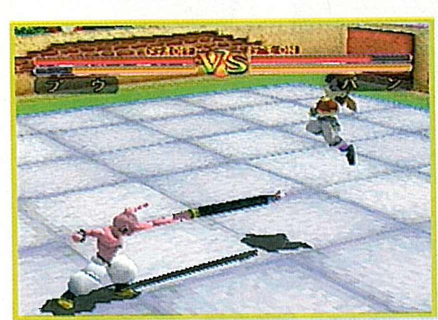
El plantel de luchadores de **Final Bout** *alcanza la cifra de 17, de los cuales siete son secretos. Si quieres saber cómo sacarlos no te pierdas el libro de* SuperTrucos *de este mes.*

DRAGON BALL FINAL BOUT

BEAT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	13
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

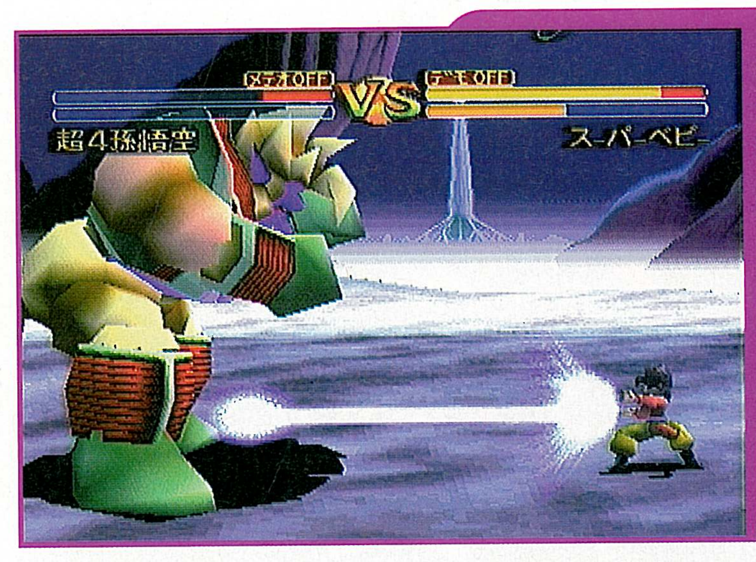
Torneo



Una espectacular recreación del célebre *dojo* del Tenkaichi Budokai sirve como marco a un modo torneo en el que tienen cabida hasta ocho jugadores diferentes. Si estás solo no te preocupes, la máquina manejará al resto de los oponentes.



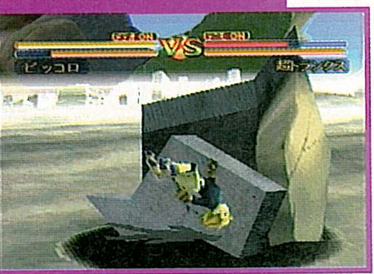




Meteo Attacks

¿Recordáis los demoledores *Meteo Attacks* del DRAGON BALL Z SUPER BUTODEN II de *SFC*? Pues BANDAI los ha rescatado para **FINAL BOUT**. Su mecánica de ejecución viene explicada en el manual, pero por si tenéis algunas dudas, ésta es la manera de ejecutarlos: acércate al rival y con la dirección pulsada hacia él, aprieta R2, con lo que soltarás un somero patadón. Cuando vuele por los aires (y con la dirección pulsada) aprieta juntos Cuadrado y Triángulo o Círculo y Triángulo. Podrás encadenar hasta ocho combinaciónes. Pulsa X y Triángulo para arrojar al rival al suelo (si estás en el aire) y soltarle un *Kamehameha*.





queda simplemente en otra adaptación a consola de la célebre obra de **Akira Toriyama**. Le salva su fantástica *intro*, la ingente cantidad de llaves de que dispone cada uno de sus luchadores, los *Meteo Attacks*, y cómo no, el fanatismo de los seguidores de DRAGON BALL, que como yo, se comprarían cualquier cosa que llevara a Son Goku en la portada. Gracias a Dios éste tampoco es el caso. **FINAL BOUT** no es una maravilla, pero al menos es superior a ULTIMATE BATTLE 22, y permite ver a nuestro amigo Goku en el cuarto nivel de Super Saiyajin. No está mal, pero podían hacer algo mucho mejor.

NEMESIS

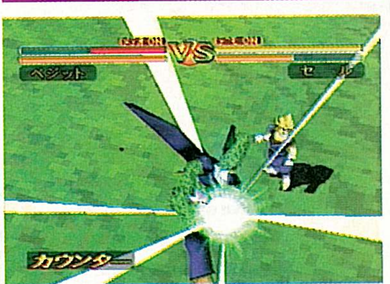




VALORACION

con el pedazo de juego que podían haber hecho, y BANDAI vuelve a producir otro título normalito. THE LEGEND contaba al menos con la posibilidad de seguir el manga punto por punto, pero **FINAL BOUT** sólo añade a los luchadores de DRAGON BALL GT y poco más. A ver si con el próximo (que lo habrá) tienen más acierto.

Al menos gustará a los más acérrimos seguidores de la serie, entre los que me cuento.

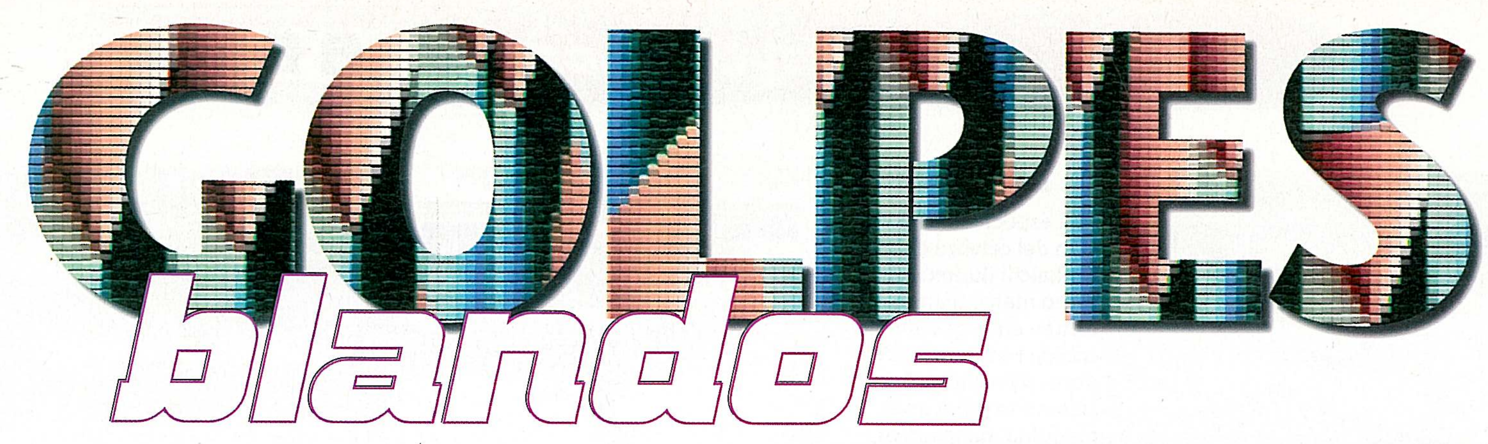




GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	82	80	83	83
el modelado 3D de los luchadores es impresionante, pero no así su animación, lo que da como resultado luchadores muy bonitos pero que se mueven con la brusquedad de una comadreja reumática. mención para el gigantesco baby oozaru.	no estoy en disposición de asegurarlo, pero creo que algunos de los temas de **FINAL BOUT** son adaptaciones de músicas del inolvidable **SUPER BUTODEN II** de ***SFC***. De todas formas, tampoco son nada del otro jueves, salvo la de la *intro*.	como en los anteriores DRAGON BALL de ***PSX***, todo se reduce a diálogos digitalizados antes de los combates y los gritillos de kamehameha y demás durante el desarrollo de los mismos. Tampoco se necesitaba mucho más.	como todos los arcades de lucha, cuando se conocen todas las llaves resulta hasta divertido, pero eso no quita para que BANDAI pudiera haber hecho algo mejor. Al menos ahí tenemos los *meteo attacks* para humillar a los amigos.	+ PODER ver a son goku en nivel cuarto. Menuda bestia. – NO poder grabar los luchadores secretos es una canallada.





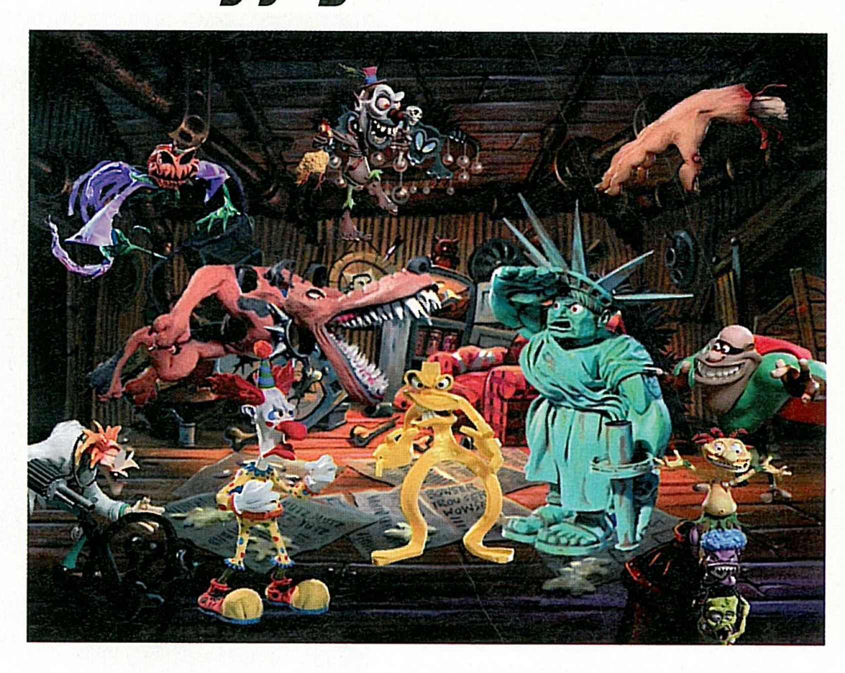


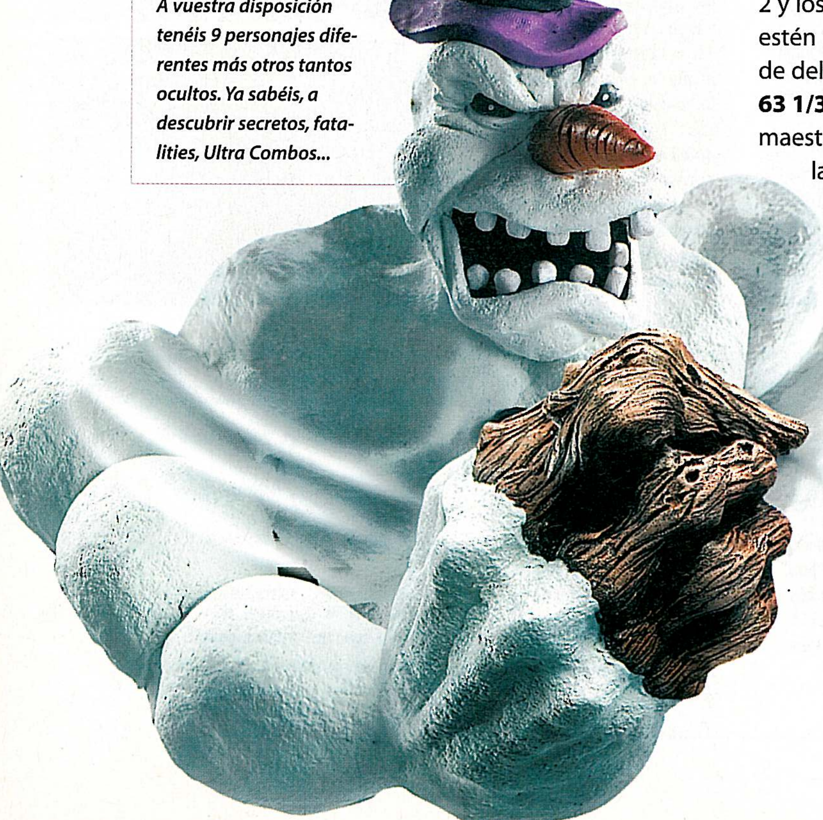
blandos

Clayfighter 63 1/3

Cuatro años más tarde de la aparición del primer CLAYFIGHTER para las consolas de 16 *bits*, Bad Mr. Frosty, Taffy y los personajes más carismáticos de la saga vuelven de mano de INTERPLAY a ejercer de auténticos **luchadores de barro** en *NINTENDO 64*. **CLAYFIGHTER 63 1/3** es una especie de **coctelera** en la que están mezclados los mejores del género.







El cómico muñeco de nieve, Bad Mister Frosty, vuelve a las andadas en este nuevo CLAYFIGHTER. A vuestra disposición tenéis 9 personajes diferentes más otros tantos ocultos. Ya sabéis, a descubrir secretos, fatalities, Ultra Combos...

Intentad imaginar un juego en el que los *Combos* de KILLER INSTINCT, los *Super Combos* de SF ALPHA 2 y los *fatalities* de MORTAL KOMBAT estén mezclados al 50% con otro 50% de delirante humor. Así es **CLAYFIGHTER 63 1/3**, un auténtico cóctel de obras maestras de los *beat'em-up* en el que la mitad del tiempo estaréis jugando y la otra mitad riendo a carcajada limpia. Vuelven Bad Mr. Frosty, The Blob y la mayoría de los personajes que aparecieron en la última versión conocida para 16 *bits*, CLAYFIGHTER TOURNAMENT EDITION, a los que se le unen Kung Pow, una parodia de Ryu, Houngan, una especie de hechicero de una tribu canibal, Boogerman y hasta Earthworm Jim, por nombrar alguno de ellos. Técnicamente, un potente *engine 3D* gobernado, cómo no, por el *anti-aliasing*, se encarga de unos preciosistas fondos en los que nuestros

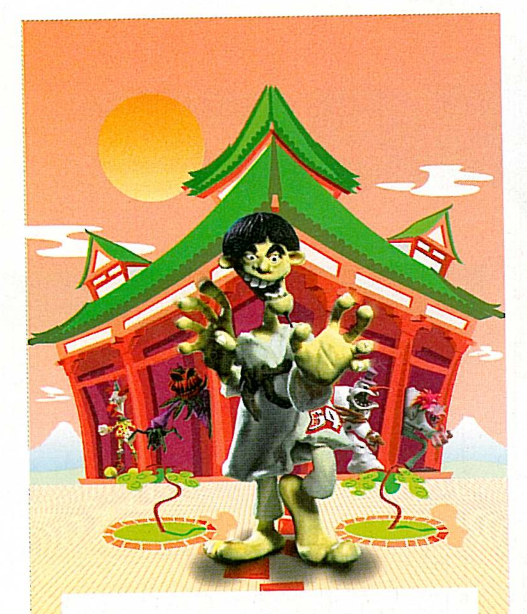
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	INTERPLAY

CLAYFIGHTER 63 1/3

beat'em-up

Megas	64
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	9
Continuaciones	infinitas
Passwords	no
Grabar Partida	no



Kung Pow

Este es uno de los nuevos personajes, Kung Pow, una clarísima parodia de Ryu. Al grito de «A poke in the eye» (una mota en el ojo), Kung Pow puede lanzar unas minibolas de fuego, hacer el típico helicóptero o realizar un par de *Super Combos* similares a los de Ryu y Ken en SF ALPHA 2. Eso sí, en vez de llevar una cinta en el pelo, usa una gran sartén como arma arrojadiza.

Los escenarios están realizados en unas impecables 3D. Hay alguno realmente extraño, la taza de water gigante, por ejemplo.





Estos son algunos de los Super Combos que podréis realizar. Su aspecto es misteriosamente parecido a los de SF ALPHA.

personajes, en 2D, se partirán su cara de arcilla. El punto fuerte de **CF 63 1/3** es sin duda su tremenda jugabilidad: *Combos, Ultra Combos, Chain Combos, Super Combos, fatalities* y un sinfín de golpes especiales tan peculiares como uno de Houngan, en el que lanza un desplumado pollo al aire y lo batea con su «ula-ula». Si queréis «echaros unas risas» y jugar a un magnífico *beat'em-up*, tu mejor opción es este hilarante **CLAYFIGHTER 63 1/3**. **DOC**

¡La cantidad de cosas que se pueden hacer con un amasijo de arcilla! Aquí está la plantilla del juego al completo. ¿Os recuerda algo el logo?.





VALORACION

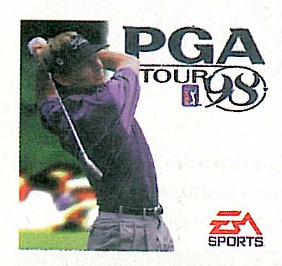
- INTERPLAY ha vuelto a crear un juego que está entre la comicidad auténtica y una explosión de jugabilidad digna de una última producción de SNK o CAPCOM.
- es posible que la gente excesivamente seria a la hora de jugar, ya sabéis, que vea absurdo que JOE HIGASHI se baje los pantalones para incitar al contrario en KOF' 97 o algo así, encuentre el juego demasiado cómico como para convertirse en uno de los mejores *beat'em-up*.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
85	76	88	89	85
La animación de los personajes, a base de arcilla, posee un indiscutible mérito. el entorno tridimensional de los escenarios es realmente increíble, sobre todo por la posibilidad de cambiar de localización de un golpetazo.	este es posiblemente su punto más débil. todas parecen sacadas de una aburrida tarde de circo y se caracterizan por un tono cómico, similar al de los anteriores CLAYFIGHTER. si vuestro oído lo aguanta, hasta las disfrutaréis.	como en los anteriores CF, de lo mejor. si en MK se podía escuchar la sangre al caer al suelo, en CF oiremos la arcilla desprenderse de los cuerpos de los luchadores. La cantidad y la calidad de las voces es impresionante.	una perfecta mezcla entre STREET FIGHTER, KILLER INSTINCT, MORTAL KOMBAT y algun que otro *beat'em-up*. es un auténtico sueño para los aficionados del género, ya que nos permitirá hacer *combos, chain combos, ultras, fatalities*...	 + La cantidad de posibilidades de juego y de movimientos. − A los puristas del género les puede parecer demasiado cómico.

A PALO seco

PGA Tour 98

La tercera parte de la saga para **PlayStation** es un fiel reflejo de las anteriores versiones. La **novedad** más destacada es la incorporación de **tres nuevos campos** de juego.



SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EA
PROGRAMADOR	EA SPORTS



El mundo del golf, a pesar de ser de los que cuenta con mayor número de títulos, es uno de los géneros que ha mostrado una menor evolución. De los clásicos lanzamientos de PGA para 16 *bits* a la primera entrega para **PlayStation** y **Saturn**, la gran diferencia es la mejora de las animaciones de los jugadores. Sin embargo, desde la aparición de PGA Tour Golf, las nuevas aportaciones han sido muy escasas, limitándose a mejorar el sistema de control o los campos disponibles. En esta ocasión se sigue la misma línea, ya que a los dos campos incluidos en las versiones de 1996 y 1997 se suman otros tres. La presentación sigue siendo impecable, destacando los vídeos de los diferentes campos y la *intro*. También vuelven a incluirse jugadores reales (en esta ocasión once en lugar de catorce), sin incluir los que pueden crearse. Un sistema de control similar y la posibilidad, ya reflejada en su antecesor, de situar al jugador centrado o esquinado (en dos planos distintos), completan un juego recomendado especialmente para los muy aficionados a esta disciplina deportiva. **C.M.P. & C.E.**

VALORACION

- Mismos gráficos, opciones parecidas y jugadores similares a los ofrecidos en las dos versiones anteriores marcan el nuevo lanzamiento de golf de Electronic Arts.
- Aunque el aumento en el número de campos no sea un aliciente demasiado grande para la gran mayoría de usuarios, para los aficionados es un magnífico reclamo.

*ELECTRONIC ARTS sigue con su política de lanzamientos deportivos con la tercera parte de **PGA Tour** para **PlayStation**.*

Campos

La principal novedad de esta entrega es la incorporación de cinco campos reales, tres más de los aparecidos en su antecesor.

PGA TOUR 98

Deportivo

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	8 competiciones
Continuaciones	infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	Memory card

GRAFICOS 83

La animación de los jugadores es correcta aunque no ofrece diferencias significativas con los gráficos empleados en las versiones de 1996 y 1997. Lo más espectacular son los vídeos de presentación.

MUSICA 82

Como es habitual en los juegos de golf, se emplean suaves melodías que ayudan a jugar durante mucho tiempo. El resultado logrado refleja perfectamente el espíritu y ritmo de esta disciplina deportiva.

SONIDO FX 81

Los comentarios sobre los diferentes campos incluidos son lo más destacado. El resto son cantos de pájaros y poco más. Realmente tampoco se precisa de más en un juego de estas características.

JUGABILIDAD 85

Sin duda alguna el aumento de dos a cinco campos es el apartado más destacado dentro de la jugabilidad, y lo que más agradecerán los aficionados al género. También hay que tener en cuenta la variedad de competiciones que siempre es recomendable en un simulador de golf.

GLOBAL



+ Los cinco campos recogidos y los vídeos de presentación.
- Repite una fórmula gráfica ya empleada durante dos años.



concurso
ODDWORLD
ABE'S ODDYSEE
GT INTERACTIVE y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este fantástico concurso. Observa detenidamente las cuatro imágenes que aparecen a pie de página. Tres de ellas pertenecen a un voraz personaje del juego. Averigua cuál es la imagen que no forma parte del personaje y señala en el cupón cuál es su número. Rellena todos tus datos con letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias), y envíalo antes del 20 de Diciembre a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO ABE'S ODDYSEE». Entrarán en el sorteo de los 20 lotes los participantes que respondan correctamente a la pregunta.
PlayStation
ODDWORLD
ABE'S ODDYSEE
GAMESTER
SORTEAMOS 20 FABULOSOS LOTES DE 1 JUEGO ABE'S ODDYSEE, 1 MANDO DE PLAYSTATION (COLOR A ELEGIR) Y UNA TAZA EXCLUSIVA DEL JUEGO.
1
2
3
4
Los datos contenidos en el cupón serán tratados automáticamente por New Software Center o aquellas personas físicas o jurídicas designandas por ella para que lle-
ven a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior incorporación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futu-
ro. El participante tendra derecho a corregir su contenido haciéndolo saber a NSC por correo certificado.
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación implica la aceptación total de sus bases.

Un MONO muy «Rare»

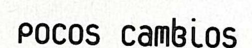
Donkey Kong Land III

Como todos los años por estas fechas la gente de **RARE** nos ofrece una nueva entrega de su ya inolvidable saga DONKEY KONG LAND. Las **diferencias** entre las distintas entregas no son excesivas, aunque sí muy apreciables cuando se comparan con otros títulos del **catálogo** de GAME BOY. RARE, en fin, es muy superior.



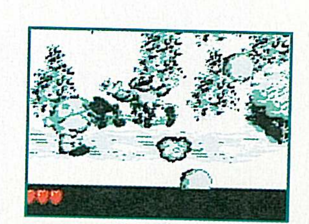


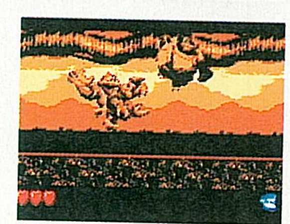
Es casi una tradición que acude hasta nosotros por estas fechas. Los que todavía seguimos disfrutando de ***GAME BOY*** como en los primeros días (aún me abalanzo sobre sus juegos cuando éstos llegan a la redacción), no podemos evitar quedar enganchados a un juego como **DONKEY KONG LAND III**, del que no nos separamos hasta alcanzar ese mítico 100% del juego. Una tarea que en esta tercera entrega se nos antoja mucho más complicada, pues a los 30 niveles iniciales y 5 jefes finales hay que añadir un mundo *extra* con seis niveles más y un nuevo jefe. Nada nuevo parece. Lástima que a pesar de encontrar todos los secretos del juego tan sólo podamos completar un 97% del mismo. Para finalizarlo por completo habrá que finalizar una última prueba: el modo *Time Attack*. Este modo de juego aparece cuando hemos completado todo lo anterior, y en él se nos insta a superar el tiempo establecido en 12 niveles. No hay que coger monedas, ni vidas, ni nada. Unicamente hay que correr y finalizar el nivel en el menor tiempo posible. Sólo de esta forma se consigue el 100% del juego.

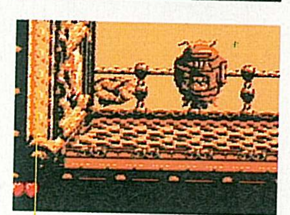


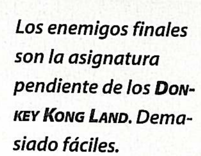
pocos cambios

Por lo que respecta a otros aspectos más técnicos del juego, muy pocas cosas se pueden comentar. Gráficamente es básicamente igual a su precedesor DKLII, mientras que la configuración de los diferentes niveles sigue siendo básicamente









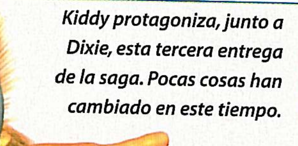
Los enemigos finales son la asignatura pendiente de los DONKEY KONG LAND. Demasiado fáciles.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	RARE

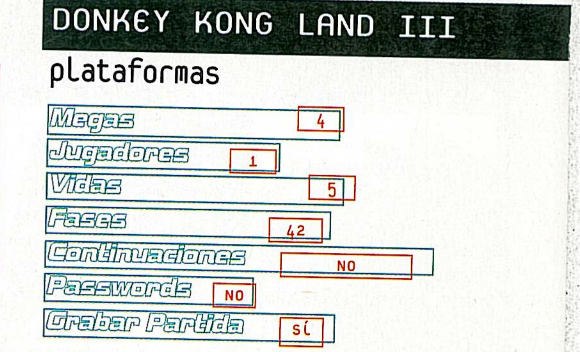




Kiddy protagoniza, junto a Dixie, esta tercera entrega de la saga. Pocas cosas han cambiado en este tiempo.

VALORACION

- el escaso número de novedades que **DONKEY KONG LAND III** aporta es, posiblemente, el único pero que se le puede poner a un juego casi perfecto. pasar de la primera a la segunda parte fue toda una delicia. pasar de la segunda a la tercera quizás no lo sea tanto.
- eso sí, tampoco hay que ser injustos. **DKL III** sigue siendo igual de divertido que las anteriores entregas. es un juego genial porque DKL siempre lo ha sido. jugar con él seguirá siendo igual de divertido y, a buen seguro, ahora mismo es la mejor opción disponible en **GAME BOY**.



DONKEY KONG LAND III

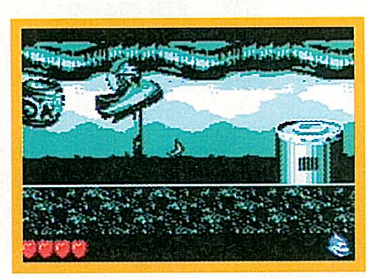
plataformas

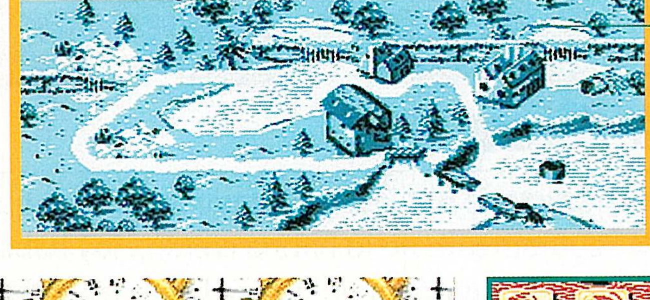
Megas	4
Jugadores	1
Vidas	5
Fases	42
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SÍ

Mundo Perdido

Para entrar en este mundo habrá que acabar con los 30 niveles anteriores y 5 jefes finales. Además hay que encontrar todas las monedas.

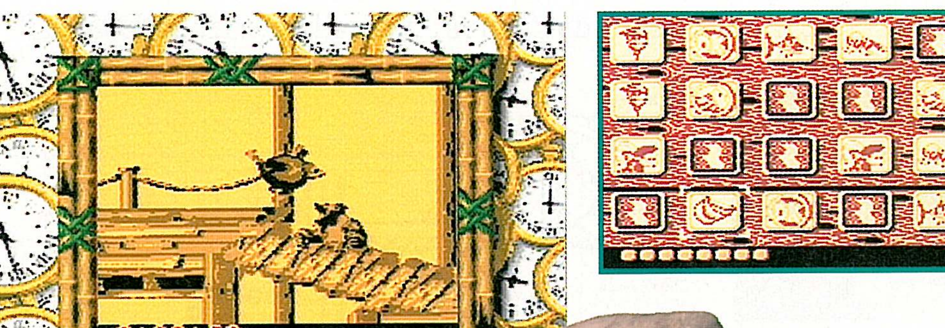






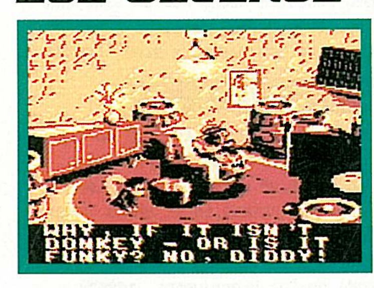
*El jueguecito de las parejas (abajo), es otra de las novedades que **DKL III** incorpora. Nada espectacular, pero bastante entretenido.*

la misma. Sólo cabe apreciar la sustitución del coche de la montaña rusa por un trineo, aunque mucho nos tememos que es un cambio sin apenas importancia. Parece como si RARE hubiese remapeado todo el juego para ofrecernos una tercera entrega que, en realidad, no es más que la segunda con la cara lavada. El dilema llega cuando se comprende que sigue siendo igual de bueno que los anteriores. Entonces es cuando se le perdona todo y te dedicas a jugar y jugar sin descanso. **J.C.MAYERICK**





Los Oseznos





GRAFICOS 90

el tiempo parece que no pasa, pero cuando se comparan DKL I y **DKL III** es cuando se aprecian realmente las diferencias. con respecto a DKL II, en cambio, la diferencias son muy escasas, algo criticable pero no reprochable.

MUSICA 90

Las músicas siempre han ocupado un papel importante en la fantástica saga DONKEY KONG LAND. Aunque nunca han destacado por tener una calidad especial, es cierto que ciertas musiquillas resultan casi inolvidables.

SONIDO FX 83

como siempre suele ocurrir, los efectos de sonido son las grandes perjudicados de todo esto. Tampoco importa demasiado, porque cuando las músicas están bien, el juego es adictivo y los gráficos notables, ¡qué más da el sonido!

JUGABILIDAD 94

Genia, genial y genial. LOS DONKEY KONG LAND son un prodigio de jugabilidad, y esta tercera entrega no iba a ser menos. Lograr el 100% es una tarea complicada pero posible. Llevará algunos días, pero os gustará. seguro.

GLOBAL



+ ojalá todos los juegos para **GAME BOY** fuesen así.

- No habría estado mal alguna que otra novedad más suculenta.

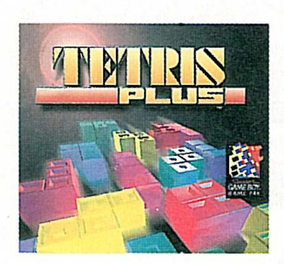
Un clásico muy

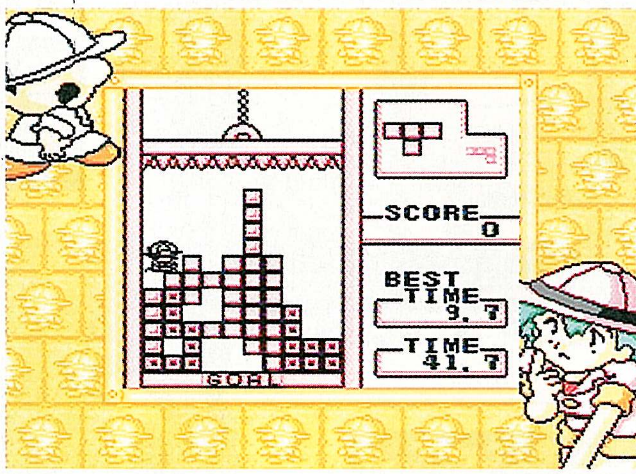


Tetris Plus

Si a ***Alexey Pajitnov*** le hubiesen contado lo famoso que iba a ser su ***Tetris***, seguramente no lo habría creído. Hoy hablamos de la enésima versión que se hace del ***clásico***.

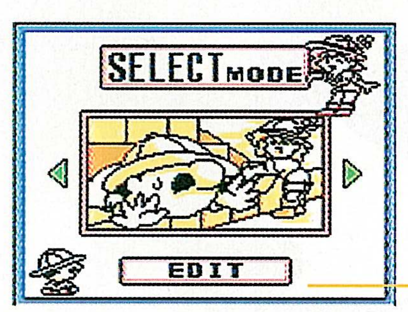


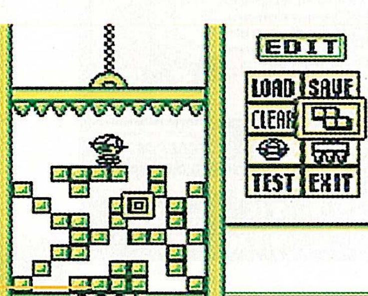




SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	ELORG





TETRIS PLUS incluye una nueva opción que permite editar los niveles del modo puzzle. Una gran idea.

VALORACION

- se ha cuidado mucho la presentación del juego, con menús mucho más elaborados. Los modos de juego, classic, puzzle y versus resultan ideales. También existe una opción para editar nuevos niveles.

La lista de lanzamientos para **GAME BOY** no es muy extensa que se diga, aunque en estas navidades parece haberse reactivado un tanto con títulos como DKL 3, GOLDEN EYE, HERCULES, TUROK o este **TETRIS PLUS**. En esta nueva entrega, la gente de ELORG ha añadido un nuevo modo de juego, *puzzle mode*, que puede resultar incluso más divertido que el original. De cualquier modo, si nos cansamos de él, siempre podremos jugar al clásico TETRIS de **Alexey**, en una versión algo remozada. El modo *Versus* también promete horas de diversión con un cartucho muy, muy bueno.

J. C. MAYERICK

NOMBRE DEL JUEGO

puzzle



GRAFICOS 86

se ha mejorado mucho la presentación gráfica con respecto a versiones anteriores. Los menús, repletos de motivos tipo manga japonés, son sólo el complemento a un apartado que, en modo **SUPER GAME BOY**, mejora aún más.

MUSICA 85

Muy curiosa y bastante trabajada. Todas las melodías cuentan con efectos de bajos y baterías, lo que le dota de una calidad aún mayor. El número de músicas es bastante elevado, hasta veinticuatro hemos podido contar. Todas ellas muy buenas.

SONIDO FX 81

No es que sea precisamente una maravilla este apartado. Son bastantes los efectos de sonido, aunque un juego de estas características tampoco necesita mucho más en este sentido. Como mucho, destacar algún efecto de eco bastante bien logrado.

JUGABILIDAD 92

Hablar de la jugabilidad de un clásico como TETRIS es hablar de la adicción a un juego en su máxima expresión. TETRIS es el único juego que ha trastornado el sueño de todo tipo de usuarios, ajenos o no al mundo de los videojuegos. **TETRIS PLUS** no iba a perder esa capacidad.

GLOBAL



+ No se han limitado a crear otro TETRIS. Esta vez han trabajado.

− La edición sólo vale para diseñar niveles del modo puzzle.

Coordinado por **NEMESIS**







MAGIC KNIGHT RAYEARTH

El popular manga de las **CLAMP** vuelve a ser protagonista en estas páginas tras visitarnos el pasado Diciembre con su fabuloso RPG para ***SATURN*** (ya a la venta en **USA**). En esta ocasión os mostramos imágenes de los dos juegos de ***GAME GEAR*** producidos por SEGA, el primero de los cuales fué lanzado al mercado nipón conjuntamente a una edición limitada de consolas de color rojo y serigrafiadas con el nombre de la serie. Con el nombre de **MAGIC KNIGHT RAYEARTH** ve la luz en 1994, tratándose de un *RPG* de la línea más clásica, en el que el toque de originalidad lo brinda el sistema de turnos durante los combates, en el que centrifugaremos literalmente a las tres protagonistas. Un poquito rollo pero muy bonito. En 1995 aparece **RAYEARTH 2: MAKING OF MAGIC KNIGHT**, que abandona la mecánica *RPG* por un desarrollo a la usanza PRINCESS MAKER en el que, como tutores de las tres guerreras, podemos hacerlas entrenar, dormir, comer, bailar, estudiar, rezar e incluso ponerlas vestiditos.







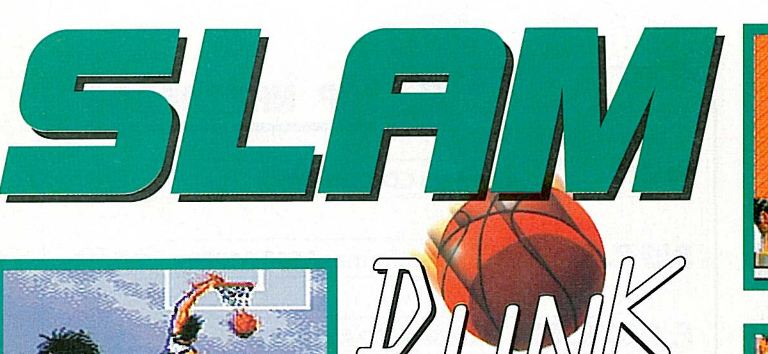
A ESTUDIAR, MADRE. *Como si de un TAMAGOTCHI se tratara, **RAYEARTH 2** nos pone a cargo del cuidado y entrenamiento de las tres guerreras. Si siempre has querido ser papá o mamá de una guerrera mágica, esta es tu oportunidad. Aceptamos además propuestas de adopción para **THE PUNISHER**. Es peludo y tierno.*



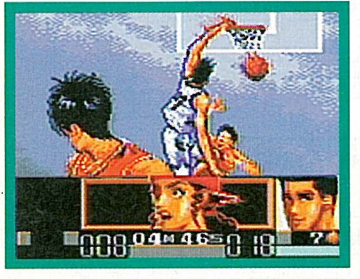
SUPER ***Information***

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA

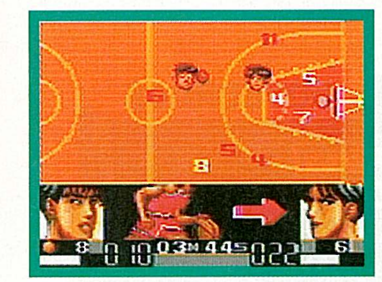
Si el mes pasado os mostrábamos dos desconocidos títulos para *3DO*, este mes nos decantamos por ***Game Gear*** y dos de los innumerables juegos basados en manga de cuantos habitan en el extenso catálogo japonés. Como siempre, por estas tierras ni hemos llegado a olerlos.











PRECISION.
La precisión en el salto es esencial a la hora de taponar. Y no hablemos a la hora de lanzar a canasta. Acabaremos lanzando más de una pedrada.

El popular manga deportivo de **Takehiko Inoue** es otro asiduo de esta sección, por lo que no podíamos dejar escapar su sensacional incorporación al catálogo ***Game Gear***. Producido por BANDAI en 1994, **Slam Dunk** sigue al milímetro la mecánica de su homónimo de ***Game Boy***, pero sacando partido del superior potencial gráfico de la portátil de SEGA. Como en los Captain Tsubasa de TECMO, la estrategia y la habilidad se combinan durante todo el desarrollo del juego, que se divide en modo historia y *versus*, éste último ya sea contra la computadora o contra otra ***Game Gear*** por medio del *Link*. En cualquiera de los dos casos contamos con cuatro equipos diferentes para elegir. Con una vista aérea de la cancha como plano general, podremos guiar a nuestro equipo hasta la canasta contraria, driblando jugadores y luchando por el balón metro a metro. A través de una serie de secuencias podremos taponar un tiro del contrario, marcar de tres puntos, machacar, hacer faltas personales, robar balones… todo con una calidad gráfica absolutamente impresionante, teniendo en cuenta que hablamos de una consola portátil.

A muchos juegos serios de baloncesto ya les gustaría poseer la jugabilidad y la carga adictiva de este excelente cartucho, a medio camino entre la simulación y el arcade.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	BANDAI
PROGRAMADOR	BANDAI

GAME BOY

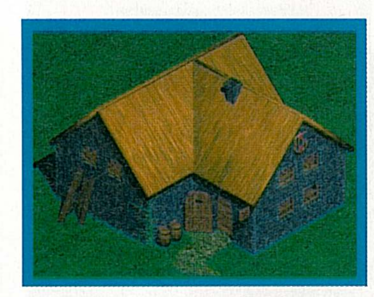


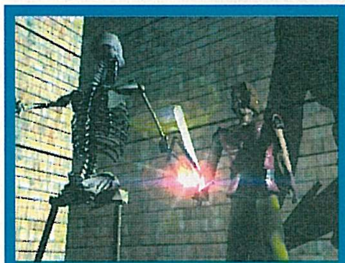
Basket en blanco y negro

Y si bueno es el Slam Dunk de *Game Gear*, poco se puede añadir respecto a la versión *Game Boy*. Dejando al margen el colorido (que como es obvio, brilla por su ausencia), este juego del 95 posee un gran número de pantallas estáticas de gran calidad, y es tan divertido y jugable como su homónimo para SEGA. Por desgracia, tampoco ha salido del mercado japonés como tantos y tantos juegos basados en manga.

FORTRESS OF FEAR, EL REGRESO DE LOS GRANDES DRAGONES

Cada mes os presentamos en esta sección los productos de decenas de compañías y programadores noveles esperando una oportunidad para que alguien confíe en ellos y distribuya sus creaciones. A este grupo de principiantes pertenece DIGITAL REALITY SOFTWORX, que nos presenta un prometedor proyecto de nombre FORTRESS OF FEAR y que presenta importantes similitudes con el famoso DIABLO de *PC*. Estamos ante un *Action-RPG* con perspectiva isométrica que posee gráficos verdaderamente bonitos y en el que también tienen cabida unas impresionantes animaciones en 3D. La historia de este juego comienza con una profe-



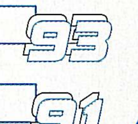




cía en un mundo en el que los hombres y los dragones luchaban por la dominación del mundo que los hombres terminaron conquistando. Siglos después los dragones vuelven para reclamar lo que es suyo, y sólamente un auténtico héroe puede evitar que estas criaturas dominen el mundo. En el juego podremos escoger entre unos cuantos personajes completamente distintos que caminarán y lucharán por este mundo tridimensional , acabando con enemigos y solucionando tantos puzzles y enigmas como les salgan a su paso. Estará sólamente disponible en formato CD y requiere AGA o tarjeta *Cybergraphx*, 4 *Megabytes* de *Ram* y un 68030.

TOP NAVIDADES

MYST	Aventura CD-Rom PPC	92
BIG R. ADVENT.	Plataformas A500 A1200	90
F. ODYSSEY	Puzzle A500 A1200 CD	92
G. ESPECIES	Shoot´em-up A1200 CD	93
FOUNDATION	Estrategia A1200 PPC	91



¿TRAPPED 3?

Un shoot´em-up 3D al nivel de HEXEN 2



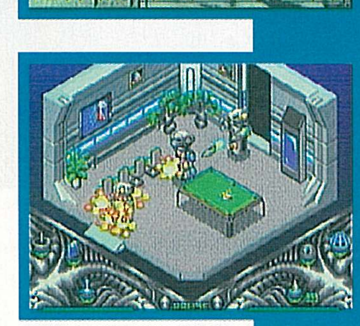
TRAPPED y TRAPPED 2 han sido dos de los *shoot'em-up* con perspectiva subjetiva más originales de todos los tiempos, que incluían elementos de *RPG* y aventura y que incorporaban detalles nunca vistos en los juegos de este estilo en *AMIGA*. Hace tiempo que escuchamos rumores de la continuación de esta saga, pero parece que en vez de una secuela, tendremos un producto completamente nuevo. Como podéis ver en la pantalla de arriba, gráficamente supera por goleada a la anterior entrega. Esperamos ansiosos la obra de OXYRON.

NOVEDADES

Final Odyssey

Aprovechando la moda de los personajes mitológicos, VULCAN lanza este entretenido arcade con pinceladas de puzzle y aventura con Ulises de protagonista.

Uropa 2



Aunque ya apareció en Dominio Público, los programadores han lanzado comercialmente esta versión de lujo en CD-Rom con sonidos, efectos e *intros* completamente nuevos.

LA UTILIDAD

Dir Opus Magellan



Si queréis añadir al sistema operativo de vuestro *AMIGA* todas aquellas funciones que siempre soñasteis, no perdáis la oportunidad de haceros con este programa.

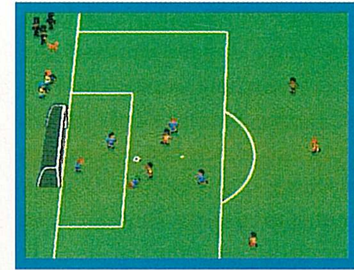
Este mes marcará un antes y un después en la historia de nuestro ordenador. Por fin *Amiga* ya no es una máquina inferior, por que ya está aquí *Power Amiga* y nuestros ordenadores ya no serán los más lentos y los menos potentes. ¡Ya estamos a la altura de los mejores!





THE HIDDEN sale de su escondite con este juego

Después de una largo tiempo de silencio THE HIDDEN, los creadores de juegos como Donk, ya tienen lista una de sus nuevas producciones. Se trata de CONSTRUCTION, un colorista juego de plataformas con algunos elementos innovadores. En este arcade controlaremos a dos obreros llamados Sharkey y Snork cuyo objetivo será construir una serie de estructuras en cada nivel. De manera bastante similar a Tetris, nuestros personajes tendrán que encajar las piezas de ladrillo en ciertas partes del decorado.





AMIGA FOREVER, EL PRIMER EMULADOR OFICIAL DE AMIGA

CLOANTO, los creadores del premiado Personal Paint, han sorprendido a todos con el lanzamiento de Amiga Forever, un CD ROM que recopila lo mejor de los emuladores de ***Amiga*** para ***PC***. En este compacto se han incluido las versiones más avanzadas de los emuladores UAE y Fellow, además de las últimas versiones de los programas de CLOANTO, preparados para ejecutarse desde el emulador. El CD también incluye una entrevista con **Jay Miner** y muchas sorpresas. Sólo para nostálgicos.

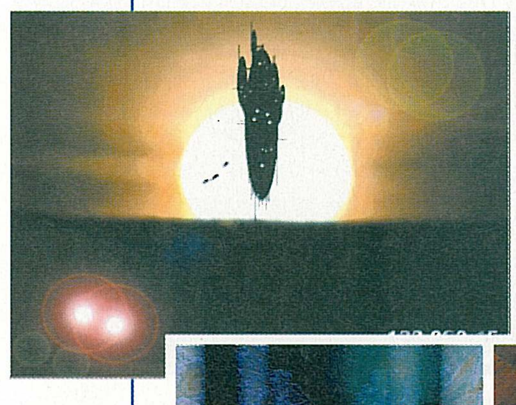




HURRICANE SOFT, NUEVOS VIENTOS PARA AMIGA

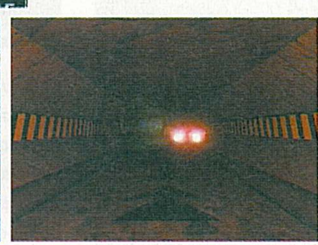
Nacidos en **Italia**, HURRICANE SOFTWARE nos presentan un debut lleno de esperanza con dos juegos que tienen bastante buena pinta. Escape Towards The Unknown es una aventura gráfica al estilo de las de LUCAS ARTS cuyo protagonista es un industrial escocés que regresa a su tierra. Nada más llegar a **Escocia** tres extraños tipos intentan secuestrarle, pero él huye en un avión estrellándose en un inhóspito paraje dominado por un misterioso castillo, que guarda el más terrible de los secretos. El segundo juego es un arcade deportivo futbolístico llamado Eat The Whistle, que goza de unos divertidos gráficos y un enfoque con mucho sentido del humor. En él cada uno de los jugadores tiene unas características y apariencia completamente distintas. Si posees un adaptador para cuatro jugadores te divertirás muchísimo más.

RADIOACTION



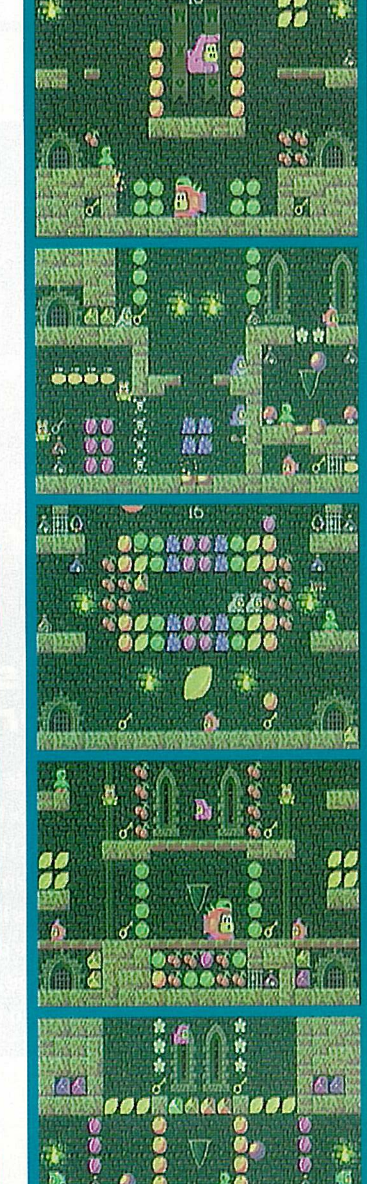
Un nuevo juego creado por universitarios

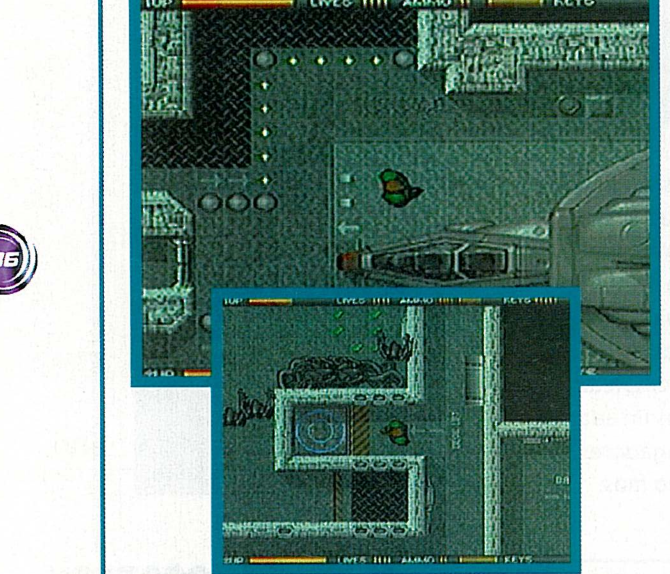
SKILLO INTERACTIVE son un nuevo equipo de programación formado por universitarios ingleses y que ahora mismo tienen dos juegos para *Amiga* en desarrollo. Radioaction es uno de esos fantásticos juegos que, si finalmente es como aparentan estas pantallas, será por lo menos impresionante. Siguiendo la estructura de la secuencia del túnel de Super Stardust, pero con unos gráficos mucho más espectaculares, nuestra nave atravesará secciones tan variadas como bunkers nucleares, palacios helados, el hiperespacio y extraños mundos alienígenas. En los próximos meses os informaremos de otros proyectos de SKILLO.





El afán de todas las nuevas compañías por lanzar las novedades de *Amiga* en CD ROM ha movido a empresas y distribuidoras a relanzar sus clásicos en CD y a pasar a compacto algunos juegos que ocupaban muchos discos. TEAM 17 editó dos recopilaciones con un par de juegos en cada una que nada tienen que envidiar a los lanzamientos de hoy en día. El primero de estos *packs* fue el compuesto por Quak y Alien Breed, que analizamos en estás líneas. Quak es quizá el más sencillo, lo que no le quita diversión. Es el típico plataformas en el que controlamos a un pato verde que deberá localizar todas las llaves de cada nivel para abrir las puertas y escapar. Con unos gráficos y una jugabilidad que nos recuerdan a Snow Bros o Bubble Bobble, estamos ante un entretenido arcade con más de cien niveles y la posibilidad de jugar contra un amigo. Alien Breed es uno de los mejores juegos de la historia de *Amiga*, y su éxito fue tal que se llegaron a lanzar un total de siete juegos inspirados en él, e incluso será una de las mesas del nuevo pinball de TEAM 17. El desarrollo del juego es bastante simple, se trata simplemente de sobrevivir en una estación espacial repleta de aliens por todas partes. El aspecto es similar al de Gauntlet y el sistema de juego también. Uno de los puntos más impresionantes del juego es el sonido, que recrea de una forma escalofriante la atmósfera de la estación, llegando a ponernos bastante nerviosos. Una recopilación esencial para los amantes de los clásicos de toda la vida.

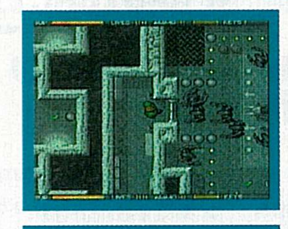


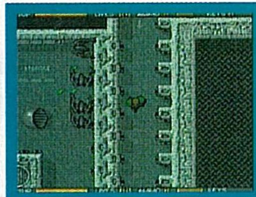


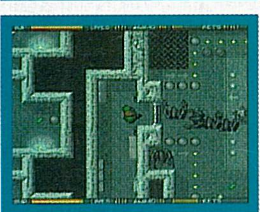


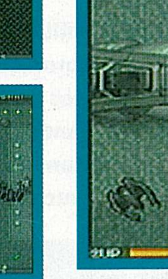
ALIENS PARA PARAR UN TREN

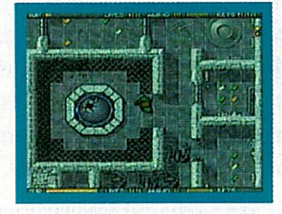
Los alienígenas inundan todas y cada una de las estancias de la nave. Más te vale tener una buena provisión de cargadores y maletines de primeros auxilios, porque sino puede que acabes gritando de desesperación en cualquier rincón.

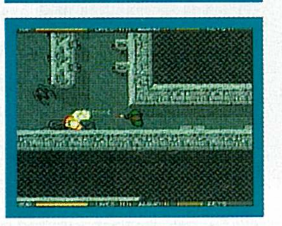


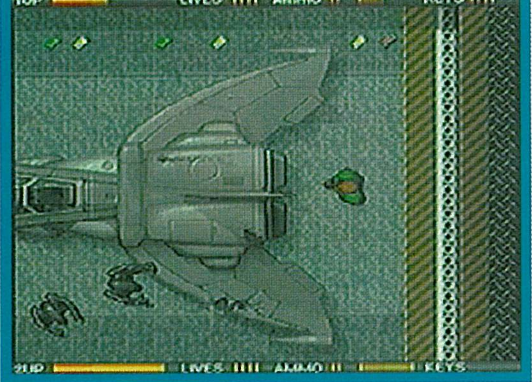








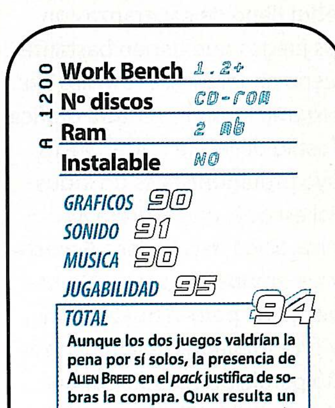






¡CUIDADO CON LAS LLAVES!

Al igual que sucedía en Gauntlet tendrás que ir controlando las llaves que gastes a lo largo del juego porque puede ser que te quedes encerrado y que no llegue un momento en el que no puedas avanzar más. Ten cuidado cuando atravieses unos campos energéticos con unas flechas de dirección a los lados, ya que por ahí no podréis volver a pasar ninguna vez más.



A 1200

Work Bench	1.2+
Nº discos	CD-ROM
Ram	2 Mb
Instalable	NO

GRAFICOS	90
SONIDO	91
MUSICA	90
JUGABILIDAD	95
TOTAL	94

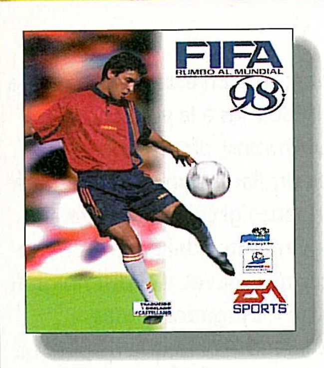
Aunque los dos juegos valdrían la pena por sí solos, la presencia de Alien Breed en el *pack* justifica de sobras la compra. Quak resulta un buen complemento, sobre todo cuando queremos divertirnos.

LOS JUEGOS QUE TE LLEVARÁN AL LÍMITE

LOS ENCONTRARÁS EN



FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98



La única meta es clasificarse.
Ponga rumbo al mundial 98 con este juego que incluye Virtual Motion Engine™ para mayor fluidez de animación.

5.495 (PC Windows)
8.490 (Sega Saturn)
6.990 (PlayStation)
7.990 (Super Nintendo / Mega Drive)
12.990 (Nintendo 64)

NBA LIVE 98

Más allá de las marcas, más allá de las canastas, más allá de lo verosímil.
La liga de baloncesto USA se pone de largo con esta versión del juego más espectacular del momento.

5.795 (PC Windows)
8.990 (Sega Saturn)
7.990 (PlayStation)



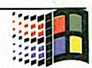
ELECTRONIC ARTS®

NHL 98



Compita con la élite del hockey.
Conozca la rudeza del este deporte. Con nuevos equipos y modos de competición para un deporte muy frío, pero con toda la velopcidad, habilidad y fuertes golpes.

5.795 (PC Windows)

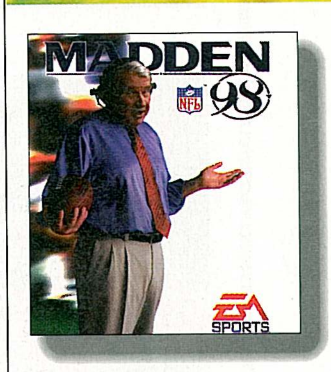


8.990 (Sega Saturn)



7.990 (PlayStation)

MADDEN 98



El fútbol americano vuelve.
Más inteligente, más rápido y mucho más intenso. El nuevo *Touch Passing*, los gráficos *V-Poly* y más de 150 animaciones mejoradas.

5.795 (PC Windows)



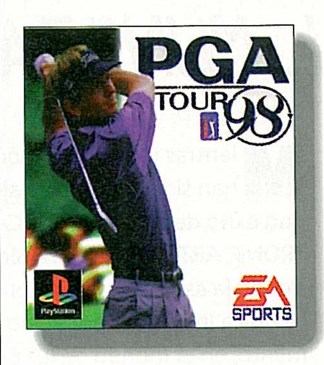
8.990 (Sega Saturn)



7.990 (PlayStation)



PGA TOUR 98



Explore el campo Pebble Beach.
Cinco campos en los que dar rienda sueltas a sus habilidades golfistas.

7.990 (PlayStation)

ANDRETTI RACING 98



Un juego que explota la parrilla de salida.
Doble de tensión, realismo y competición profesional en este juego.

5.795 (PC Windows)



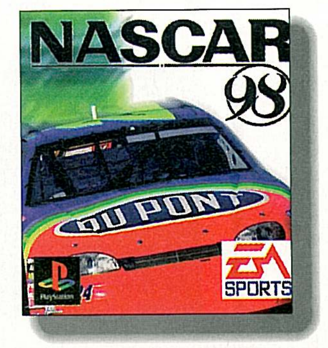


NASCAR 98

Tan real que casi podrá oler la gasolina.
Experimente la emoción de 11 circuitos NASCAR reales y 6 imaginarios, mientras esquiva los neumáticos que botan a su alrededor y evita los coches descontrolados. Seleccione entre 24 vehículos y pilotos auténticos y personalizados.

7.990 (PlayStation)





Realiza ya tu pedido llamando al teléfono 902·17·18·19

Internet: pedidos@centromail.es





FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98



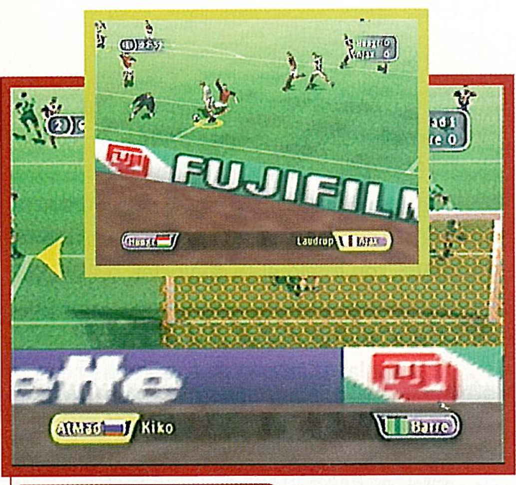
RAUL GONZALEZ. *El magnífico jugador del Real Madrid y de la selección española da su imagen a la versión de 1998.*

Mientras todos los soportes han sido testigos de algún éxito deportivo de ELECTRONIC ARTS, ***Nintendo 64*** sigue siendo la asignatura pendiente. La única incursión, por el momento, en el mundo de los 64 *bits* llegó el año pasado precisamente con FIFA 64. Las prisas no son buenas consejeras, y ser el primer simulador de fútbol para ***Nintendo 64*** trajo consigo un resultado más que decepcionante. El producto final fue un juego ramplón, siendo el único aliciente la aparición de jugadores reales y en el que ni siquiera estaban presentes los clubs de la liga española. Ahora, con mucho más tiempo de elaboración, y aprovechando el tirón del próximo mundial de **Francia**, llega la segunda entrega de FIFA para la consola de NINTENDO, superando en todos los aspectos a su antecesor. En esta ocasión se ha mirado más a la versión de ***PlayStation***, ofreciendo opciones similares aunque con un tratamiento gráfico diferente. Los movimientos del balón son mucho más suaves y el diseño gráfico de los jugadores más detallado. Por lo que respecta a las opciones se incluyen 11 ligas, además de las selecciones nacionales, ofreciendo una sorprendente actualización en los jugadores que integran cada club. También incorpora dos editores (uno de jugadores y otro de equipos), que permiten cambiar desde el aspecto físico de los futbolistas hasta el nombre y diseño de las camisetas de los clubs. Sin duda, el nuevo FIFA para ***Nintendo 64*** es el que tiene mayor jugabilidad de toda la saga y, por supuesto, mucho mejor que su antecesor inmediato. A la espera de la versión definitiva, parece que ELECTRONIC ARTS ha encontrado la fórmula para poder mirar a la cara a INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER.

SUPER *Information*

FORMATO	NINTENDO 64
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS

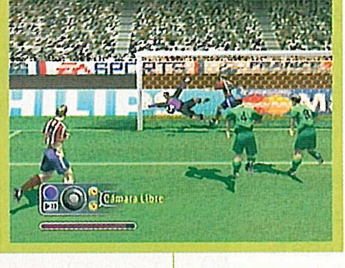
Con el listón situado a gran altura por ISS 64, ELECTRONIC ARTS nos presenta la secuela de su FIFA 64, un nuevo simulador mucho más elaborado en el que la actualización de plantillas y la incorporación de clubs españoles juegan un papel estelar.





LA SEGUNDA OPORTUNIDAD. *La segunda entrega de FIFA para NINTENDO 64 supone una mejora considerable con respecto a su antecesor en todos los aspectos. La jugabilidad lograda por ELECTRONIC ARTS es sin duda la más conseguida de toda la saga.*





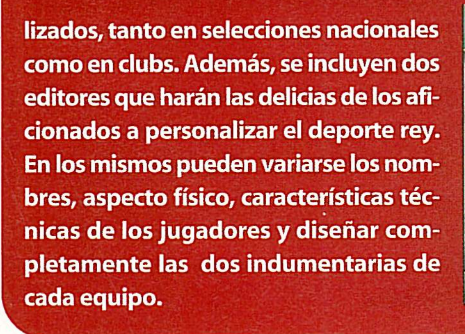
COMPETENCIA. *La calidad del FIFA 98 permite a este juego competir con el hasta ahora intocable ISS 64. La ventaja frente a éste es la aparición de clubs españoles.*

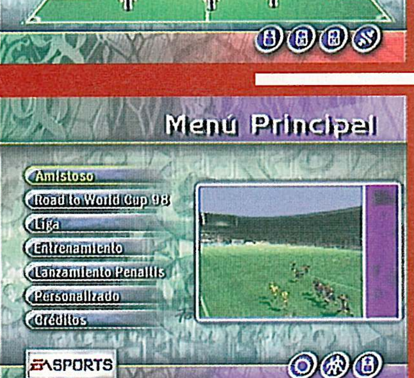
JUGADORES

Se incluyen los jugadores de la temporada 97/98

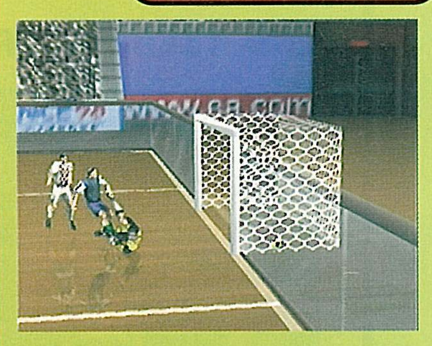
Hasta ahora, las anteriores versiones de la saga FIFA utilizaban los equipos de la temporada anterior a su lanzamiento. En esta ocasión se incorporan los clubs que militan en la primera división de las once ligas incluidas. Así, en la liga española aparecen los recien ascendidos Mallorca, Salamanca y Mérida. La actualización no se queda aquí, ya que los jugadores están muy actualizados, tanto en selecciones nacionales como en clubs. Además, se incluyen dos editores que harán las delicias de los aficionados a personalizar el deporte rey. En los mismos pueden variarse los nombres, aspecto físico, características técnicas de los jugadores y diseñar completamente las dos indumentarias de cada equipo.







FUTBOL SALA





Futbol entre cuatro paredes

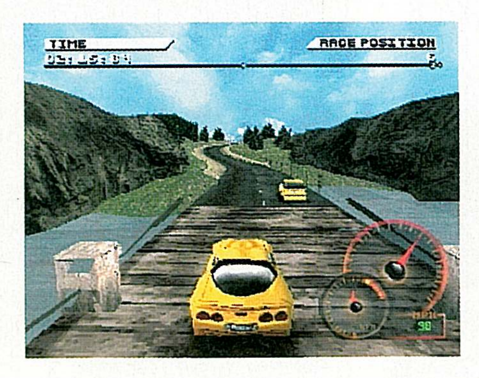
El fútbol sala, o al menos un fútbol de cinco jugadores en un campo rodeado de paredes, fue una de las novedades incorporadas a la saga FIFA en la entrega de 1996. Sin embargo, sólo apareció recogida en las versiones para *SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, PLAYSTATION* y *SATURN*. Por tanto, su incorporación al cartucho de *NINTENDO 64* supone el debut de esta disciplina deportiva para los 64 *bits* de NINTENDO.



línea directa

Coordinado por **THE SCOPE**

LAS TIENE TODAS



Qué tal! Soy un amante de los videojuegos, y en especial de los de conducción. Tengo una ***PSX***, una ***Saturn*** y una recién comprada ***Nintendo 64***.

1) ¿Cuál es para ti el mejor juego de coches del mercado?

2) ¿Qué es lo mejor y lo peor de uno de los juegos que más me atraen, Test Drive 4?

3) El Touring Car de ***Saturn*** a qué juego se parece más, ¿a Manx TT, Daytona o Sega Rally?

4) Por lo que he podido comprobar en las pantallas de vuestra revista, creo que ***Nintendo 64*** aún no ofrece la calidad en este tipo de juegos que se esperaba. ¿Estoy en lo cierto?

Bruno Onofre Nillo, Cuenca

Vaya, vaya, no te puedes quejar en cuanto a consolas. ¿Has robado algún banco? Porque «alimentarlas» a todas te saldrá por «un pico».

1) A mi me sigue flipando Rage Racer.

2) Lo mejor el apartado gráfico y el diseño de los coches. Lo peor es la escasez de circuitos y su dificultad desmedida.

3) A mi me recuerda mucho a Daytona. Gráficamente mejorable pero realmente entretenido.

4) Pues sin duda lo estás. Pero esto entra dentro de lo normal para una consola que está dando sus primeros juegos. Paciencia que todo llega.

VUELTA A LA MAGIA

«Dear» Scope: Después de un año de sequía me he reconciliado con el mundo de las consolas gracias a ***Nintendo 64***. Para mí la confrontación es ***PSX*** vs. ***N64***. SONY ha enseñado tanto sus «cartas» como su estilo general, y la verdad es que su política es positiva, aunque quizá demasiado conservadora y convencional. Mis preguntas van dirigidas a intentar dilucidar las cartas que NINTENDO tiene boca abajo o incluso en la manga.

1) ¿Cuáles son los juegos que la propia NINTENDO prepara para este curso que comienza ahora? ¿Cuáles serán originales y no versiones de antiguos juegos?

2) ¿Hasta qué porcentaje crees que ha llegado la explotación del *hardware* de ***N64***?

3) ¿Por qué parece existir una política austera de muchas compañías con ***N64***? ¿Qué van a hacer KONAMI, CAPCOM, etc...?

4) ¿***DD64*** será sólo un *DiskDrive* de datos como lo fue ***TurboDuo*** o ***Mega CD***? ¿Se sabe con seguridad el formato de almacenamiento de datos del ***DD64***?

José María Pagán Galán, Algeciras

Enhorabuena a los que vuelven «al redil». No os arrepentiréis.

1) El incomparable Zelda, Yoshi´s Island, un segundo Mario 64, Banjoo Kazooei y Conker's Quest. Estos dos últimos, creados por RARE, son totalmente originales.

2) Yo diría que están en un 70%.

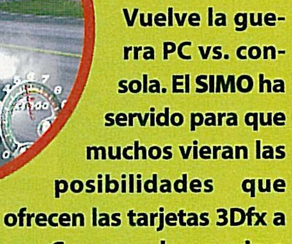
3) Existe un cierto cabreo entre las compañías por las altísimas tasas que tienen que pagar a NINTENDO para hacer sus juegos, lo que, en algunos casos, casi dobla su PVP respecto a los de la propia NINTENDO. KONAMI y CAPCOM preparan cosas. Otros como SQUARE y NAMCO están con ***PSX***.

4) Tanto ***TurboDuo*** como ***Mega CD*** incorporaban elementos de *hardware*, no eran meras ampliaciones de memoria. ***64DD*** será sólo y nada menos que eso, un *DiskDrive* de datos.





PREGUNTA DEL MES



Vuelve la guerra PC vs. consola. El SIMO ha servido para que muchos vieran las posibilidades que ofrecen las tarjetas 3Dfx a los ordenadores. Como suele ocurrir, a muchos les ha saltado la alarma pensando que esto puede llevar al fin de las consolas. Insisto, todos estos avances tecnológicos no hacen nada más que beneficiarnos, ya que lo que las compañías productoras de consolas hacen es aprovechar todas esas nuevas técnicas e incorporarlas a futuros proyectos mejorados. Así que por nosotros que sigan avanzando, porque eso hará que la potencia de nuestro medio de entretenimiento favorito consiga ofrecer unas prestaciones cada vez más asombrosas. Y que no se engañen... Un ordenador jamás llegará a ofrecer la jugabilidad y la intensidad de acción de una consola de videojuegos.



¿Qué juego me recomiendas de coches para esta Navidad? ¿Qué es un pixel? ¿Va a salir algún plataformas en 2D para mi consola? ¿Es tan bueno el FIFA 97 como dicen? Cualquier pregunta tiene cabida en este consultorio. Sólo tenéis que escribirme a la dirección abajo indicada.

Ediciones Reunidas S. A. Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en una esquina del sobre **THE SCOPE.**



CALIENTE

El precio de GOLDENEYE, que debía ser el de todos los cartuchos para ***N64***.

TEMPLADO

La tercera parte del WORLD WIDE SOCCER. Demasiado parecido a los anteriores de la saga.

FRÍO

Nuestras carteras... Con tanto juego no nos queda ni para el turrón.

PLAYSTATION GIRLS

Soy otra de los miles de lectoras de esta revista que son recientes poseedoras de una ***PLAYSTATION***.

1) ¿Qué *beat´em-up* me recomiendas?
2) ¿OVERBLOOD o RESIDENT EVIL?
3) ¿En qué escenarios se desarrollará TOMB RAIDER 2, y qué mejoras lo hacen diferente del primero?
4) ¿SUIKODEN, VANDAL HEARTS o FINAL FANTASY VII? ¿Por qué?
5) ¿Saldrá ENEMY ZERO de ***SATURN*** para ***PSX***?
6) ¿Cuándo saldrá CRASH BANDICOOT 2?
7) ¿Qué juegos de terror aparecerán próximamente y crees que tendrán éxito?
8) ¿Cuál crees que ha sido o es el mejor juego de terror creado para una consola y por qué?
9) ¿Aparecerá en **España** para ***PSX*** RANMA 1/2 BATTLE RENAISSANCE? ¿Para cuándo?

Un saludo para todos.

Davinia Sánchez Alcaraz, Madrid





Intentaré solucionarte todas tus dudas como mejor pueda.

1) Pues yo sigo prefiriendo TEKKEN 2 muy por encima de cualquier otro.
2) RESIDENT EVIL sin ninguna duda.
3) En un montón de sitios. Léete la *review* que tenemos este mes del juego y te quedarás completamente alucinada. El personaje está mejor hecho, tiene nuevas armas, enemigos más duros, entorno mucho más elaborado... No te decepcionará.
4) FINAL FANTASY VII. Pues por todo. El argumento, el aspecto en general, la intensidad de los combates... Pero no creas que los otros no son buenos, que lo son, lo que pasa es que FFVII está otro mundo.
5) No, la gente de WARP está rebotaba con los de ***PSX***.
6) Pues cuando leas estas líneas ya lo tendrás en las tiendas.
7) RESIDENT EVIL DIRECTOR´S CUT de CAPCOM y CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT de KONAMI. Ambos merecen tener mucho éxito.
8) Pues yo me quedaría con RESIDENT EVIL. CASTLEVANIA está a un nivel de calidad similar, pero los sustos de verdad te los llevas en R. E.
9) Pues me temo que tiene tantas posibilidades de salir en **España** como **El Fary** de protagonizar nuevos episodios de **Melrose Place**. Otra vez será.

Un saludo.



SATURN BALL Z

Hola Scope «and company»!!!

Me llamo Gonzalo, tengo una ***SATURN*** y soy lector acérrimo de esta «pedazo» revista. Tengo unas cuantas dudillas y me pregunto si me las podríais responder:

1) ¿Saldrá DRAGON BALL FINAL BOUT para ***SATURN***?
2) ¿Puede conseguir ***SATURN*** gráficos tan buenos como los del TEST DRIVE de ***PSX***?
3) ¿Va a sacar SEGA una nueva consola?

Muchas gracias y a ver si alargáis esta sección.

Gonzalo, Villasana de Mena (Burgos)

Gracias por tus «pedazo» piropos. Intentaré solucionarte tus dudas.

1) Pues es de los juegos que yo apostaría el cuello a que sí. No sabemos nada de momento, aunque... tampoco perderías mucho.
2) Sin duda es posible. El problema está en que los programadores no ponen todo de su parte o no muestran el mismo interés que cuando trabajan para otra consola. Programar para la consola de SEGA es más complicado, pero eso no quita para que se puedan obtener resultados semejantes.
3) Sí. Lo que no te puedo decir es la fecha, ni las características... Espera sentado.



internecio

Coordinado por **SUPERGOLFO**



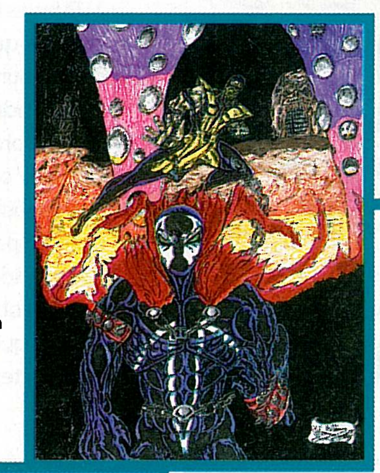
La red ***interactiva*** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más ***valientes***. Si tienes lo que ***hay*** que tener, **¡CONECTATE!** no lo dudes un instante

Cada uno en su sitio

Hola ***SUPERGOLFO***. *Te escribo esta carta para manifestar unas cuantas cosas, por que parece ser que ya casi no existen los caballeros y en su lugar hay ególatras con el único objetivo en este mundo de «cepillarse» a una mujer o similares. Soy una persona que no carece de sentimientos, y por eso quizá soy más vulnerable a según qué cosa. Agradezco el detalle de haberme defendido, pero ahora me toca a mí. Es ridículo el mero hecho de pensar que este sujeto, un proyecto de cucaracha común y vulgar, con su enorme capacidad de insultar tan desastrosamente, esté trabajando y dándose aires de superioridad. Patético, penoso y rastrero. Yo me esperaba francamente una venganza mejor que esta miserable y penosa carta. Esperaba algo más trabajado y no insultando y diciendo mentiras. Lo más gracioso del tema es que siendo el macho que quizá sea no dé la cara ante mí con su verdadero nombre. Quizá le corroe la envidia porque yo tengo amigos, y él meras ilusiones. Luego quisiera remarcar una cosa. Que yo sepa pago dinero para leer cosas de videojuegos, comentarios graciosos, y no pago inútilmente para ver como me insultan. Yo no voy como él cazando fantasmas, creyéndome que soy el mejor en todo, o que tengo un nivel alto de inteligencia. Recemos a lo que sea para que este pobre alma sucia, rastrero, antisocial y putrefacto encuentre lo que ansía, que no es otra cosa que estar SOLO el resto de su vida.*

Olga Medina San Martín, Barcelona

Lamentablemente no he podido publicar tu carta por entero porque el nuevo diseño de la sección me lo impide (mandadme cartas no muy largas, por favor). Te despides diciendo «el único mal que yo he sufrido es conocer a un desquiciado y no a un amigo». Me da la impresión que te equivocas de persona, ya que quien te agredió verbalmente ha vuelto a escribirme y me da su dirección y teléfono, e incluso una foto que me demuestra que no es quien piensas. En fin, respecto a otras cuestiones, insisto, no hay nadie que trabaje o haya trabajado en **SUPER JUEGOS** que no salga en el *staff*. Y si alguien te dice lo contrario, miente. Respecto a lo de publicar esa carta, tu misma sabes que esta sección es así, y no es la primera vez que hay piques entre lectores. Pero como tú así lo deseas, doy por zanjado el tema y no publicaré nada parecido. Por cierto, te quedarías alucinada al saber el gran número de cartas de apoyo a ti que he recibido.

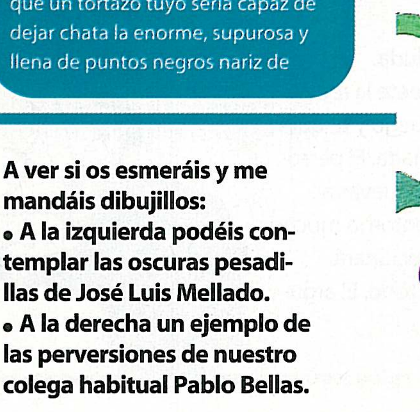


El yeti simpaticón

Hola ***SUPERGOLFO***, *aquí estoy de nuevo. En estos momentos es imposible conseguir que me fotografíen. Lo que sí he hecho es ir a la farmacia a pesarme y medirme. Ahí tienes el ticket. Me pesé con las bermudas, camiseta y descalzo, no te quepa duda. También tengo algunas preguntas.*
1) ¿Cuándo tendrás tantas páginas como en la etapa MEGA SEGA?
2) ¿Cuándo vuelven las gambas?
3) ¿Por qué ese proyecto de zombie de RESIDENT EVIL denominado ***Ladislao Arjona*** *se mete con* ***Olga Medina****? ¿Pretende acaso que los lectores barceloneses hagan cola para partirle la cara? Si es así me pido detrás de* ***Olga****.*
4) ¿Conoces algún juego donde se necesite usar el cerebro?
5) ¿Conoces a ***Pin*** *y* ***Pon*** *de GAME 40?*
6) Por último, ***NEMESIS*** *no debería hacer el chorra en contestadores automáticos. Que vaya directamente a la radio y lo haga en vivo y en directo. Un saludo a* ***Olga Medina****, a* ***Pedro López Corcoles****, a* ***Raúl Garrido*** *y sobre todo a ti.*

Pedro Villa, Murcia

Qué tal estás, Pedro. Sí, he recibido tu ticket, y viendo tus dimensiones no me extraña que no puedan fotografiarte. Yo que tú pediría al instituto de meteorología que te prestaran al Meteosat para salir de cuerpo entero. Eso sí, 2´05 cm. de altura y 138 kilos para tus 17 años me parece una burrada. Esos cuarenta kilos que te sobran deberías eliminarlos, porque sino cada vez que necesites calzoncillos deberás desguazar un velero o la carpa de un circo. Eso sí, ejem, por lo que pueda pasar espero contarte entre mis defensores, porque un tortazo tuyo sería capaz de dejar chata la enorme, supurosa y llena de puntos negros nariz de «Clarabello» **NEMESIS**.
1. Pues lamentablemente eso no parece ser que entre en los planes del señor Director. El petardo que le puse en los calzoncillos que le dejó su carnet de macho más tostao que los gayumbos de **THE PUNISHER** (por cierto, cuando se los quita parecen el envoltorio de una madalena), limitó mucho la evolución de **INTERNECIO**.
2. Mi intención es que en un futuro no muy lejano las gambas ocupen el lugar que actualmente ocupan los GOLFOMENSAJES. Pero tranquilos, que os avisaré con tiempo.
3. Como he dicho antes este tema está cerrado, pero supongo que a Olga le gustará ver cómo os dais cuenta de la imbecilidad de algunos. Por cierto, si le pegas tú un mandoble, que se vaya encomendando a su patrona, Santa Hemorroides del Quinto Palomino.
4. Pues prueba con un BUST´A MOVE, un WORMS o ABE´S ODDYSEE.
5. Pues no, no tengo el gusto. Tengo entendido que son de **Bilbao**. De GAME 40 conozco a Manolo, una especie de clon de Gila pero de dos metros, a Guillén el destrozacoches con boina tapa-desiertos, y a Carlitos Ulloa, el Mickey Rooney afincado en las islas británicas.
6. Amigo, obeso y jirafesco **Pedro**, la persona que dijo ser **NEMESIS** en la radio no era el auténtico. Una triste tomadura de pelo en la que cayeron nuestros radiocolegas.



A ver si os esmeráis y me mandáis dibujillos:
- **A la izquierda podéis contemplar las oscuras pesadillas de José Luis Mellado.**
- **A la derecha un ejemplo de las perversiones de nuestro colega habitual Pablo Bellas.**



Que si Navidad por aquí, que si Navidad por allá... Que actitudes más falsas. El hecho es que muchos de vosotros pensáis que estas fechas son especiales. La verdad es que lo son. Lo son porque el número de «pringaos» por metro cuadrado aumenta hasta límites insospechados.



GOLFOMENSAJES

Dark Prophet, tienes obsesión por el apolíneo THE PUNISHER. Métete con Doc. Una pista para ayudarte: es enano, tiene granos y se toca las pelotas todo el día. Una joya. **Boñigolfo**, el que seas de mis favoritos no quiere decir que te publique cartas tan aburridas. Me divierto más escuchando un relato de la vida sexual de NEMESIS. **Oswaldo Sahún**, comparto completamente tu idea. Lo de criticar al videojuego es algo cíclico... y cínico. **Santirso**, tu carta adormece hasta a una lechuza. **Hadie**, siempre es un placer leerte. Mi foto no la puedo publicar... Paso de convertirme en un fenómeno tipo Backstreet Boys. Cordobés **Rafael Hoyo**, si no puse nada el mes pasado fue porque tu carta me llegó después de escribir esta sección, ten presente que aunque la revista salga el día 25 yo esto lo escribo sobre el día 10. Ahora tengo dos en mis manos, una con la cinta que te agradezco. Tírate el rollo y mándame un CD o, por qué no, un cheque. **Stone Cold**, no me extrañaría que aún no tuvieras pelos. **Antonio J. Guerrero** de Sevilla, tu fenomenal carta en la que defiendes a Olga no la he publicado porque creo que lo justo es que fuera ella misma quien respondiera. Te lo agradezco en mi nombre y en el de ella. **Kafka**, los raros son ellos. Espero que la gripe te permita volverme a escribir... No contagies al perro. **Grij & Der**, no ha estado mal el intento, y tu apodo es imaginativo... Pero si dejaras de ordeñar abuelas quizá arreglaras tu existencia. **Pumpkin**, lo de la pitufina era muy bueno... lástima que el resto de la carta no alcanzase dicho nivel. La otra carta era peor aún. **Roberto Palacios**, Abe no es mi padre, sino jamás hubiera salido tan bello. Así que lo siento, no somos hermanos. **Gaiden**, tu carta ha sido de las pocas buenas del mes. El mes que viene intentaré publicarla íntegra. **Ubeda**, tu soporífera violencia verbal sólo es comparable al habitat que puebla tu ropa interior. Para entomólogos, oye. **Cabezadep...clonada**, yo también te aprecio a pesar de todo. Feliz cumpleaños, «pringao». **Ronaldinha**, ya era hora que me escribieras. Desde aquella noche no supe nada de ti. Te echaba de menos, caracartón. Idiota crónico y eunuco mohoso **Lalo**, ya has recibido tu merecido así que me callo. Eso sí, lo de «el Spectrum de Commodore» forma parte de la ironía, fantoche. Manda el vídeo ese, a ver si así duermo al jefe y me da más páginas. **Consola-Dorrr**, ya sólo con leer tu apodo uno se da cuenta de la infancia tan terrible que has pasado, rodeado de macilentos excrementos de avestruz que hacían las veces de potitos. **M. A. Serralvo**, tu fantástico dibujo será publicado el mes que viene... **D. C. P.**, no has tenido suerte. **Maldonado**, ya era hora bandido. **Kaos**, espero ansiosamente el «crismas».

El toledano con callos en la mano

Antes de nada te doy la enhorabuena por difundir el noble y saludable arte de insultar con gracia y amistosamente. Yo llevo mucho tiempo haciéndolo con mis amigas y nunca se han quejado. ¡Ah!, y lo del insulto también. Tengo que decirte que tú también tenías razón en lo concerniente a «aquel bulto raro» entre las piernas de mi novia. Reconozco que me equivoqué al pensar que era la Ausonia Noche, pero como no hay mal que por bien no venga, ahora me salen de maravilla las «oes» cuando fumo.

1) ¿Cómo es posible que la gente siga creyendo que los dinosaurios se extinguieron hace millones de años? ¿Es que ya no dejáis salir a tu hermana a la calle?

2) Cuando juegas al golf, yo pongo el palo y las bolas... ¿Es cierto que cuando tú juegas siempre pones el agujero?

3) El otro día me dijo tu novia que si tuviera que compararte con un coche serías un flamante Mercedes 600: «Rápido y sin sobresaltos». ¿Será por eso por lo que le gusta más salir con mi todoterreno?

Bueno colega, que te vaya bien, sigue así y hasta la próxima.

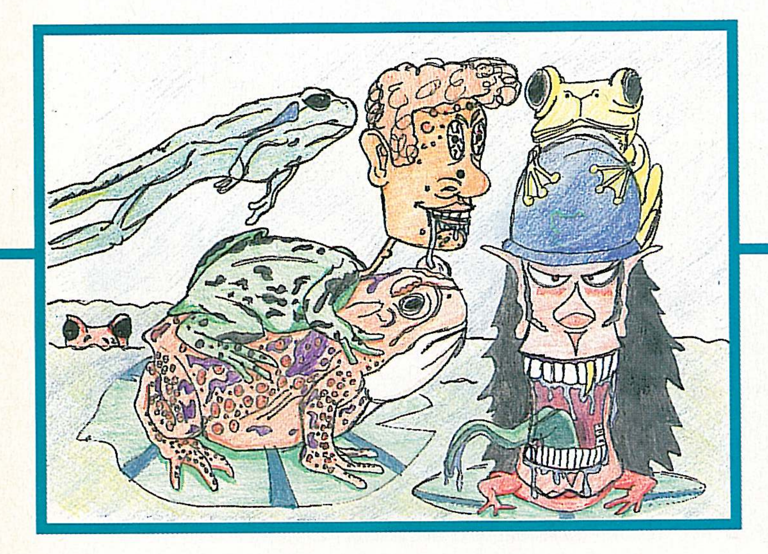
Er niño´r meshero, Talavera (Toledo)

Me parece triste que empieces reconociendo la triste condición de legionario de tu novia. Me cuentas que te salen las oes fenomenal con la boca... Lo triste es que cuando te tiras cuescos también te salen oes... ¿por qué será? En fin...

1) Jo, tío, qué chispa tienes. Tienes una gracia que te desborda. Lo único que me recuerda a un dinosaurio son las deposiciones de tu abuela, que por tamaño, olor y gusanos parecen jurásicas.

2) La verdad es que has estado ingenioso. El único campo de golf que conozco es la cara de MAVERICK, bolas solo de nivea y en la panza de THE PUNISHER, y palo el apéndice nasal de NEMESIS. Otro dato curioso es que en tu espalda, un poco por debajo, está el hoyo 18 y extrañamente nadie es capaz de embocar, ya que siempre está ocupado por algún palo. Eso sí, te pirras por un buen birdie.

3) En efecto, soy un Mercedes 600 pero diesel, porque soy enorme y nunca me calo. Tu eres un todoterreno, de acuerdo, pero de Scalextric. A la primera curva te sales y te quedas sin energía. Lo de todoterreno supongo que será porque no haces ascos a nada y eres capaz de correr en circuitos de diferente pelaje (nunca mejor dicho), incluidos los correspondientes al reino animal.



- A la izquierda un romántico dibujo de una tal Francisca (no entiendo bien lo que pone).
- A la derecha el único dibujo decente de este mes. Es de Laurita Pérez.



Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO LYLAT WARS

Los lectores agraciados con una consola Nintendo 64, un Lylat Wars y un mando extra son los siguientes:

Jesús Nieto Andrés (SALAMANCA)
Juan Fco. Ibáñez (MURCIA)
Iván Polo Sanz (GUADALAJARA)
Ignasi Llobet Casanoves (BARCELONA)
Rosalía Gallardo Ruiz (MALAGA)

Los afortunados ganadores de un Lylat Wars y un mando extra han sido:

Iñigo González Andrés (GUIPUZCOA)
Juan Tomás Calatayud (NAVARRA)
Daniel Macías Aguilera (HUELVA)
Jesús Poyato Poyato (CORDOBA)
Ramón Mañas Escudero (CIUDAD REAL)
Juan A. Borrero Gómez (SEVILLA)
Andrés Fernández Ruano (MADRID)
Sonia Martín Manzanos (VIZCAYA)
Germán Moreno Galera (ALICANTE)
Inés Carrera Yáñez (LUGO)
Sixto Rodríguez Díaz (BARCELONA)
Alberto Peña Ales (JAEN)
José Fco. Pérez Farreras (ASTURIAS)
José Luis Lombó Cicero (CANTABRIA)
Carlos Cerezo Hernández (VALENCIA)

GANADORES CONCURSO RAPID RACER

Los afortunados con una consola PlayStation, un mando análogico y un Rapid Racer han sido:

José E. Pascual Padilla (MURCIA)
Alejandro Carreira Peñalver (MADRID)
Oscar Hernández Sierra (BARCELONA)

Los ganadores de un Rapid Racer y un mando analógico han sido:

Jesús Serrano Cuesta (ZARAGOZA)
Carlos Pulido Castillo (CIUDAD REAL)
Nicolás Paez de la Cruz (VALENCIA)
Iván Lekue Parvadilla (VIZCAYA)
Carlos Segura Sánchez (MADRID)
Manuel Barbera Martínez (CADIZ)
Jorge Sobradelo Silva (LA CORUÑA)
Carlos Navarro Bartolomé (CASTELLON)
Javier del Rey Aparicio (GUADALAJARA)
Diego Luis Rea Soutullo (PONTEVEDRA)
Antonio Suárez Rodríguez-Vigil (ASTURIAS)
Juan Fco. Márquez Ruiz (ALMERIA)



CONECTA

ATACA

DRIBLA

MARCA

DEFIENDE

PENETRA POR LA BANDA

JUEGA AL PRIMER TOQUE

HACE ASISTENCIAS

REMATA

FINTA

EL CRACK DEL DEPORTE

EL LARGUERO

Dirige José Ramón de la Morena . De 12 a 1,30 de la noche. José Ramón de la Morena sigue practicando su deporte favorito. El que le ha dado el liderazgo. El que le ha hecho batir récords de audiencia. Pasión por el deporte. Respeto a los deportistas. Espectáculo garantizado. Un estilo nuevo. El de un auténtico crack de la información deportiva.

CADENA SER

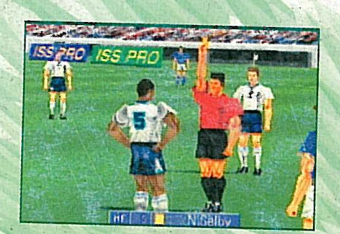
Nº1 EN DEPORTE

DISFRUTA DEL DEPORTE REY CON LOS MEJORES JUEGOS DE FÚTBOL DE LA MANO DE





SUPERJUEGOS
PUNTUACIÓN: 95









SUPERJUEGOS
PUNTUACIÓN: 96

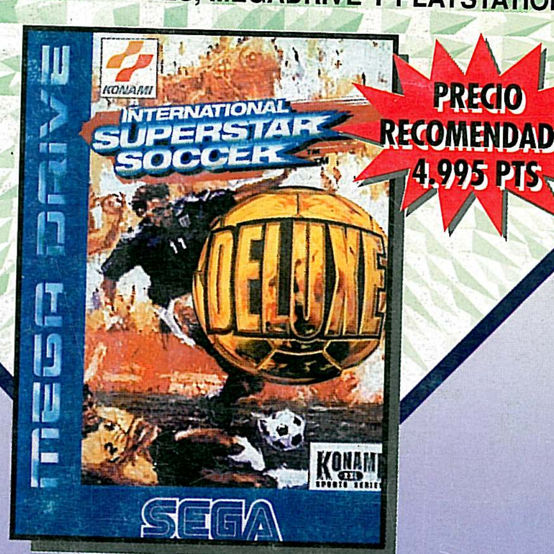


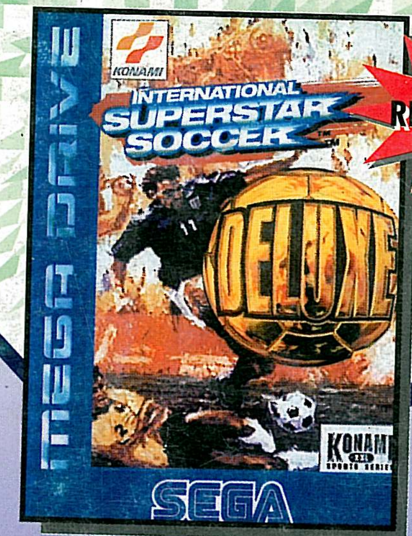




EL FUTBOL ES ASI

"INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE" YA ESTA DISPONIBLE PARA: SNES, MEGADRIVE Y PLAYSTATION







Castlevania
KONAMI
PlayStation

PLAYSTATION Y GAME BOY SE TIÑEN DE ROJO PARA RECIBIR A LOS ULTIMOS INQUILINOS DEL UNIVERSO CASTLEVANIA.



UNOS JUEGOS QUE TE CHUPARAN LA SANGRE DESDE LA PRIMERA PANTALLA. IMPRESCINDIBLES ESTAS NAVIDADES.



C/ Orense 34. 28020 Madrid. Tel. (91) 556 28 02. Fax. (91) 556 28 35



